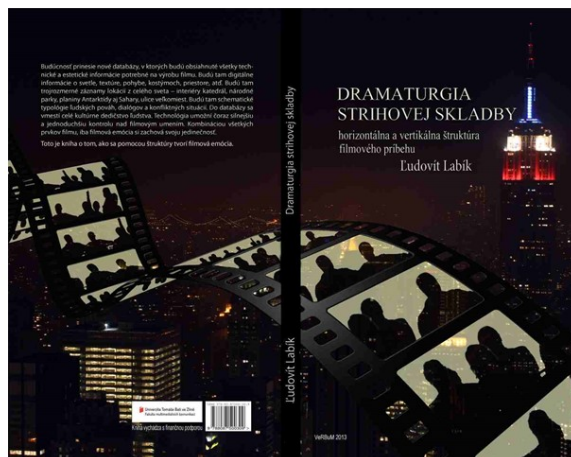




Dramaturgia strihovej skladby

túžba hrdinu ako štrukturálny prvok

1

Čo bude témou?

1. Budem sa zamýšľať nad štruktúrou filmového diela z dramaturgického hľadiska americkej dramaturgie. Zauvažujem nad Freitagovou pyramídou.
2. Pomenujem tri pohľady na filmovú štruktúru, kde dva pohľady v teórii ešte neboli zvoleným spôsobom pomenované.
3. Budem dokazovať existenciu trojaktovej štruktúry vo významných slovenských filmoch.
4. Ďalej dokážem, že túžba a vôľa hrdinu je najdôležitejším štrukturálnym prvkom.
5. Urobím dôkazovú interpretáciu teórie transformácie beatov, beatov ako základného štrukturálneho prvku, v ktorom sa pokúsím dokázať harmóniu transformovateľných beatov v koncepcii trojaktovej štruktúry filmového diela.

Táto prednáška predpokladá základné poznanie dramaturgie, v inom prípade môže pôsobiť pristročne a ako neobjasňujúca základné elementy filmového rozprávania.

Predtým, než začneme uvažovať o túžbe nášho filmového protagonistu, bolo by dobré sa zastaviť úvahou o túžbe filmára.

Východisková úvaha:

ČO JE TÚŽBOU FILMÁRA - AUTORA?

Aby jeho film bol úspešný. Jednoznačne. Žiaden filmár netúži urobiť neúspešný film.

KEDY JE FILM ÚSPEŠNÝ?

Keď ho vidí čo najviac ľudí a čo najviac ľudí ho označí ako úspešný. Kritika aj diváci.

AKO UROBIŤ ÚSPEŠNÝ FILM?

Poučiť sa z filmov alebo iných dramatických foriem, ktoré boli predtým úspešné a poučiť sa lepšie ako to urobia iní filmári.

2

Slovo "úspešný" nie vždy znamená v ponímaní ľudí a kritiky ekvivalent k pojmu "umelecký". Ale predpokladajme, že ide o kalokaghatický zámer prepojenia estetiky, filozofie s úspechom. Filmovými autormi, ktorí z môjho pohľadu spĺňajú kritérium umeleckosti a úspešnosti sú napríklad Charles Chaplin, vo väčšine filmov Alfred Hitchcock, bratia Coenovci, Francis Ford Coppola, výpočet by mohol byť výrazne dlhší...

Ako urobiť úspešný film?

Téza č. 1:

Freitagova krivka má vo filme iný priebeh, ako ju pre divadlo definoval Gustav Freitag.

Téza č. 2:

Trojaktová štruktúra a aristotelovská štruktúra majú porovnateľný priebeh a rovnaký cieľ, ale využívajú inú nomenklatúru.

Téza č. 3:

V najúspešnejších slovenských filmoch vieme rozlíšiť trojaktovú štruktúru.

Téza č. 4:

Z troch spôsobov výstavby horizontálnej štruktúry príbehu najdôležitejšou je štruktúra príbehu vybudovaná prostredníctvom túžby hrdinu.

Téza č. 5:

Oskarový film KOLJA (Jan Svěrák, 1996) je jedinečným príkladom dokonalej práce s transformáciou beatov intuitívnym spôsobom.

3

Okrem zamyslenia sa nad freitagovou pyramídou a tvrdenia, že trojaktová štruktúra je prítomná všade tam, kde vieme odhaliť aristotelovskú štruktúru s výsledným tvrdením, že obidve štruktúry sú totožné a okrem dokazovania existencie trojaktovej štruktúry v najúspešnejších slovenských filmoch, ktoré v čase vzniku netušili nič o americkej dramaturgii, zameriam sa na medzinárodne najúspešnejší film z obdobia spoločnej Česko-slovenskej republiky na film Kolja, film ovenčený medzinárodným Oscar academy award. Tak, ako sa zmienil vo svojom posudku prof. Fišárek, v dobe vzniku filmu Ján Svěrák a jeho americkí dramaturgovia netušili nič o v súčasnosti pomenovanej americkej filmovej štruktúre. Keď však z dnešného pohľadu film podrobíme podrobnej analýze, zistíme neuveriteľnú

symetriu štruktúrálnych prvkov. Všetky vznikli dokonalou súhrou emočného chápania scenára, režijného vedenia a dramaturgickej korekcie. Na konci sa dopracujeme k takejto tabuľke:

Tabuľka, ku ktorej analýzou dospejeme:

Čas	Makroštruktúra príbehu	Mesoštruktúra všetech 1, 2A, 2B, 3	Popis scény
0:00:00	Vvodný záber	Vvodný záber	Expozícia hrdinu v konfliktných situáciách.
0:04:10		Expozícia	Expozícia hrdinu v konfliktných situáciách.
0:06:40		Zápleť 1. aktu	Scena obdivu auta značky Wartburg a uvedenie si jeho potreby.
0:12:40		1. bod zvratu	Louka sa rozhodol si na auto zarobiť na cintoríne.
0:18:10		Bod stredu štruktúry	Brož ponúka peniaze fiktívnu svadbu.
0:18:50		Bod bezrádie	Odhadca drahačiek určí bezpečnosť lípku.
0:20:45		2. bod zvratu	Čestmír v daňi. Louka sa rozhodne zistiť peniaze novým spôsobom.
0:21:07		Vyvrcholenie	Louka prijíma úplatok.
0:33:10	1. bod zvratu	Záver a zároveň Expozícia	Fiktívna svadba. Hrdina v kontroverznom prostredí.
0:35:10	Prelomávanie prekážok	Zápleť 2A. aktu	Kolja je privedený Loukou na opateru.
0:43:00		1. bod zvratu	Louka vybalí kufr Kolju.
0:47:35		Bod stredu štruktúry	Jazykovo si začínajú rozumieť.
0:47:45		Bod bezrádie	Nemocnica, oznámenie o úmrtí príbuznej Kolju.
0:48:10		2. bod zvratu	Louka je prinútený sa starať o Kolju po úmrtí príbuzných.
0:48:35		Vyvrcholenie	Kolja vyakčí vŕch chytiením Louku za ruku.
0:52:52		Záver Expozícia	Kolja a Louka odchádzajú do diaľky. Krematórium, problém sa stáva verejným.
0:54:30	Charakterizácia antagonistov	Zápleť 2B. aktu	Kolja sa prehráva pred Loukovou matkou.
0:59:20		1. bod zvratu	Louka dáva Koljovi prednosť pred matkou.
1:10:50	Vediaci príbeh	Bod stredu štruktúry	Polica. Výplach s Koljom.
1:17:15		Bod bezrádie	Kolja je smutný a chorý. Záhaly.
1:24:40	Falšná prehra	3. bod zvratu	Louka sa rozhodne nemravnosť, ale venovať Koljovi.
1:25:00	Falšné víťazstvo	Vyvrcholenie	Vonk vŕch medzi Loukom a Koljom. Zúbatá osamuje osamotenú Kolju.
1:30:30		Záver a zároveň Expozícia	Louka ball kufr. Louka uraží Kolju trabantom.
1:32:50		Zápleť 3. aktu	Nocovanie u kamaráta. Oznámenie o revolúcii v Prahe.
1:33:30		1. bod zvratu	Louka s Koljom počas revolúcie v Prahe.
1:34:50		Bod stredu štruktúry	Letisko. Stretnutie Kolju s matkou.
1:36:35		Bod bezrádie	Kolja nechce pristúpiť k matke. Lietadlo odlieta.
1:37:15		2. bod zvratu	Louka sa vracia do normálneho života.
1:46:36	Záverečný záber	Vyvrcholenie	Louka dosiahol cieľ. Hra s orchestrom a klára je tehotná.
		Záverečný záber	Kolja v lietadle si spieva pohrebnú pieseň.

4

Téza č. 1:

Freitagova krivka má vo filme iný priebeh, ako ju pre divadlo definoval Gustav Freitag.

5

Toto je trojuholník filmových príbehov. Jeho autorom je Robert McKee, ktorý ho definoval pred 30 rokmi a odvtedy ho usilovne interpretuje na všetkých svojich workshopoch. Je to množina všetkých filmov, všetkých príbehov bez ohľadu na žáner, kultúru alebo technické prevedenie.

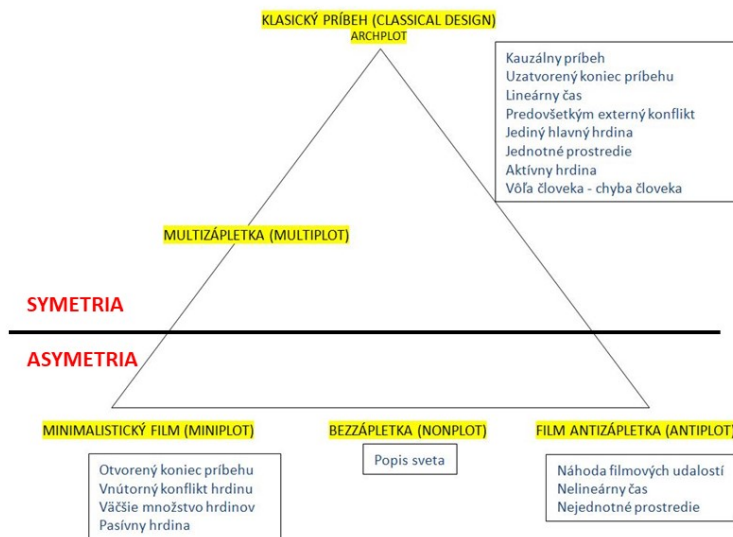
Tvrdenie: „Neexistuje filmový príbeh a ani film, ktorý by nebol žánrom.“

Všetky filmy sú žánrové.

Vymedzenie filmového priestoru skúmania.



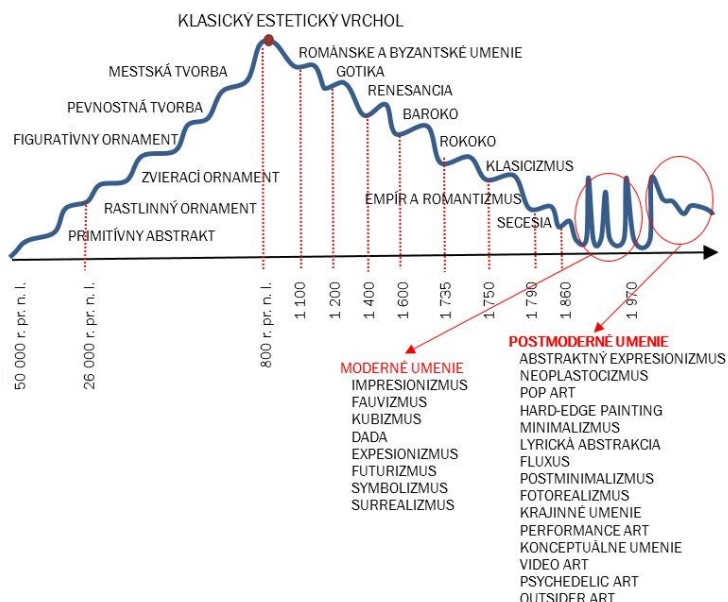
Robert McKee



6

Tento trojuholník by mohol byť aj kruhom, na tvare nezáleží, podstatná na ňom je priesečnica, ktorá oddeľuje filmy s klasickou štruktúrou v protiklade s filmami, ktoré sa snažia popierať klasickú štruktúru. Téma trojuholníka je zložitá a potrebuje samostatnú prednášku, ale pointou tohto členenia je, že priesečnica symetrie, ktorá oddeľuje 90-95% divákov v hornej časti trojuholníka od 5-10% všetkých divákov v dolnej časti, pričom faktom je, že vo vzťahu ku množstvu všetkých vyrobených filmov je tu len mierna prevaha klasického dizajnu. Filmy v dolnej časti sa snažia vylúčiť určité prvky filmovej reči, čím sa stavajú minimalistickými, bezzápletkovými filmami popisujúcimi svet a antizápletkovými, ktoré robia všetko preto, aby násilne porušovali štruktúru príbehu. Žiaden z filmov nie je jednoznačný, úplne na hrane alebo v kúte trojuholníka.

GRAF VÝVOJA UMENIA

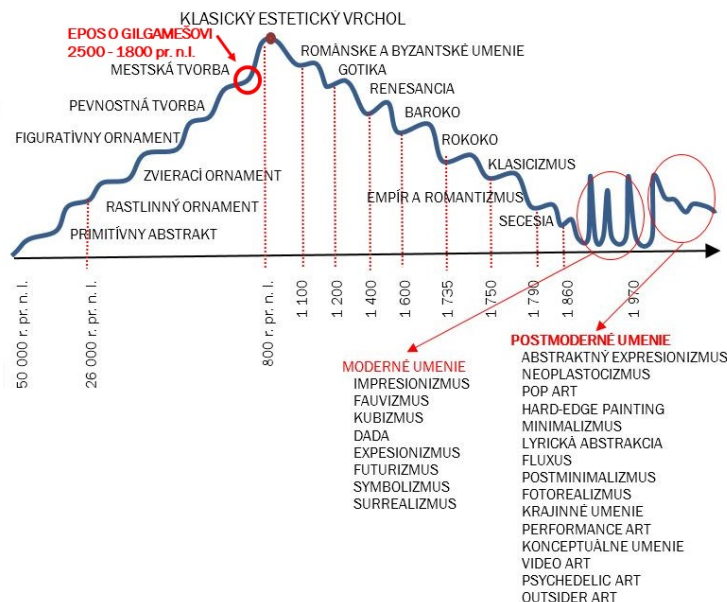


7

Vrátime sa dozadu, aby sme sa pozreli na film z hľadiska dejín umenia.

„Film je ešte príliš mladé umenie“ opakuje hudobný skladateľ Jevgenij Iršai pri našich estetických dišputoch pri porovnávaní hudby a filmu. Tento graf dejín vývoja umenia hovorí o dekadencii umenia začínajúce úpadkom po antike. Secesia sa považuje za najvyšší stupeň umeleckého úpadku a do takéhoto umeleckého niveau prichádza film. Film vstupuje do dejín umenia v čase jeho úpadku.

Jeden z najstarších zachovaných eposov



8

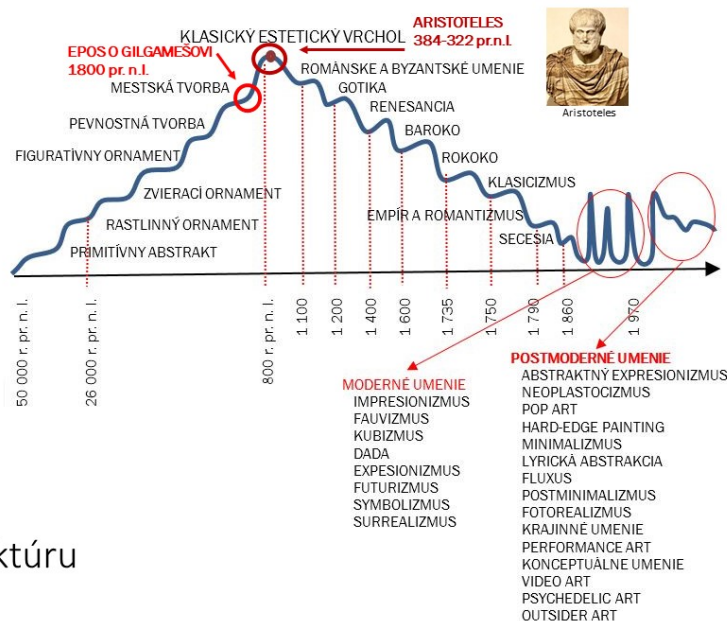
Príbeh sa vyvíjal s človekom.

Jedným z najstarších príbehov v histórii ľudstva (v priamej podobe) je príbeh o potope. Korene tohto príbehu siahajú 4000 rokov pr. n.l. do starej Číny k toku Žltej rieky, ktorá pri pravidelne opakujúcich dažďoch zaplavovala oblasti väčšie ako je dnešná Británia a spôsobovala obrovské škody. Čínske povesti hovoria o štátnom úradníkovi Yu-ovi, ktorý rovnako ako jeho otec Gun dostal podmienku - alebo Žltú rieku skrotí alebo zomrie. Yu vymyslel plán kanálov, ktorý bolo možné vybudovať len spojenými silami znepriatelených klanov. Projekt sa podaril a Yu (Da-Yu, Veľký Yu) sa stal prvým zakladateľom dynastie vládcov Číny. Len vedení jednou autoritou Číňania mohli vyriešiť problém týkajúci sa všetkých. A tak prvým čínskym príbehovým hrdinom sa stal stavebný inžinier a štátny úradník.

Do krivky umenia si zaradíme Epos o Gilgamešovi, príbeh o hľadaní večného života, často citovaný ako najstaršie dochovaný dokument o vyzroptávanom príbehu.

Sumerská verzia hovorí aj o smrti Gilgameša, čo sa dá chápať ako klimax príbehového rozprávania a spĺňa interpretáciu Aristotela. Akádska verzia niektoré časti postráda.

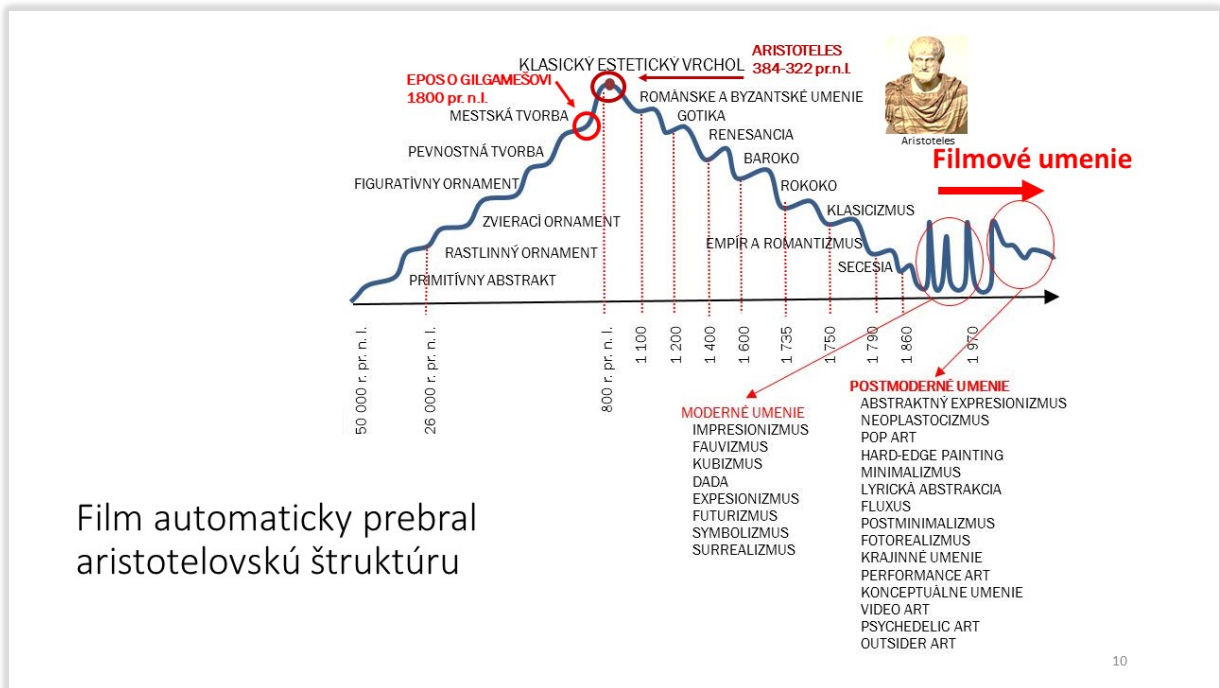
Aristoteles pomenoval dramatickú štruktúru



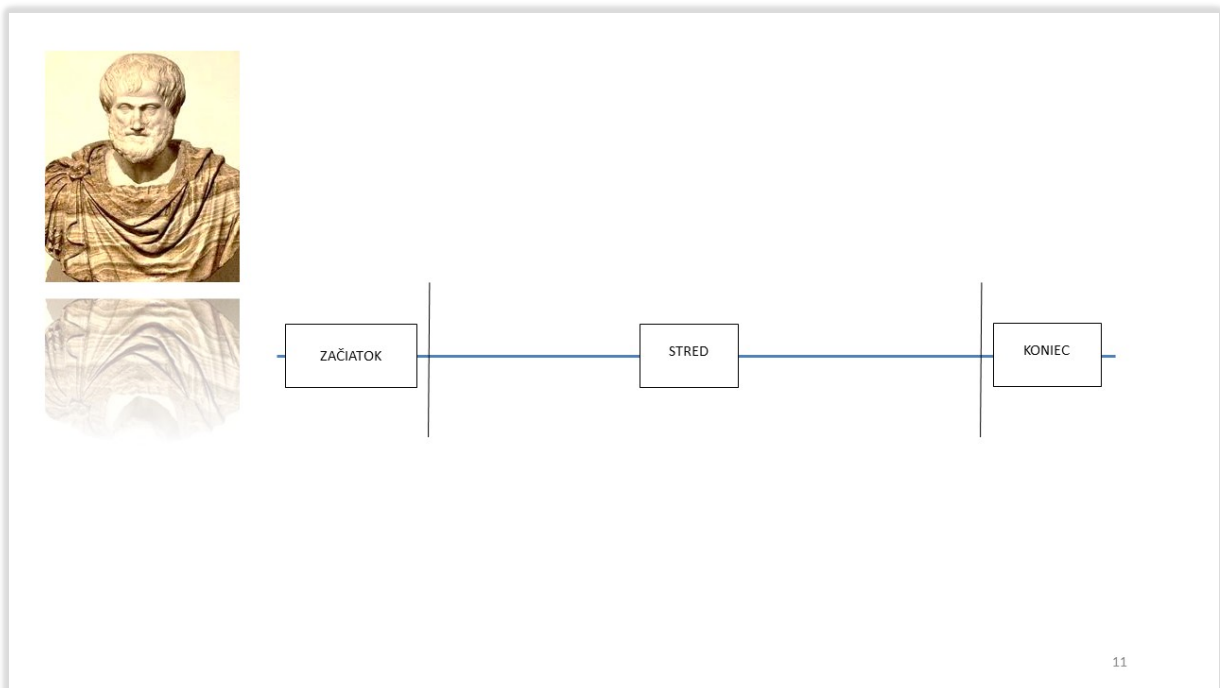
9

Potom prišiel Aristoteles a to čo napísal o estetike drámy vo svojej Poetike pretrvalo dodnes...

...vstúpilo do filmového umenia a stalo sa základom pre filmový príbeh.



Film automaticky prebral aristotelovskú štruktúru



V jednoduchosti je krása.

Aristoteles (384 – 322 pred n. l.) povedal dodnes prekvapujúcu múdrosť:

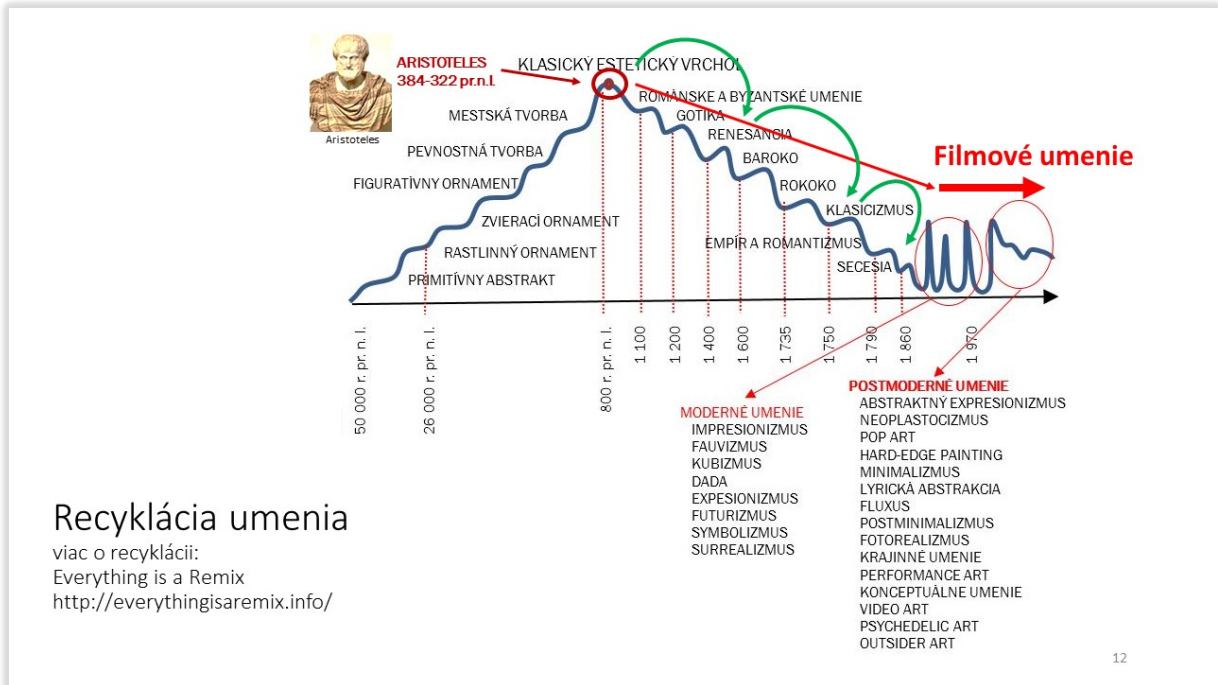
„Celé je také, čo má začiatok, stred a koniec.“

Klasická aristotelovská dráma smeruje k poznaniu prostredníctvom silného emotívneho zážitku, ktorý vychádza z dramatického napodobňovania skutočnosti. Štruktúra tejto drámy je odvodená z konkrétnych dramatických diel antickej epochy, nie je to však nejaký presný recept či šablóna s pevnými, detailne označenými časťami, sú to len pulzujúce fázy poznávacieho procesu, s ktorým aj dnes denne prichádzame do styku.

Aristoteles v *Poetike* tvrdí, že čím je dramatické dielo dlhšie, tým by malo mať viac zvrátov a prekvapení. Píše, že krátky príbeh je možné rozprávať v jednom akte (jednoaktovka) s jedným bodom zvratu, ktorý ukončuje príbeh.

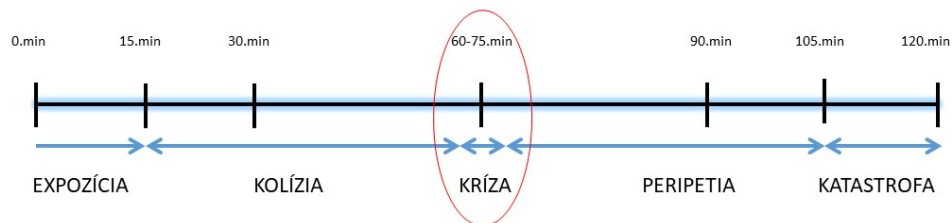
Tiež existuje dvojaktové členenie príbehu s jedným hlavným obratom (dvojaktovka). Dnes by to mohol byť žáner telenovely alebo sitkomu.

Ak má príbeh mať väčšiu dĺžku, podľa Aristotela sú potom tri akty s dvomi veľkými zvratmi minimálnou požiadavkou rozprávania príbehu.



Zelená krivka je pokusom naznačiť recykláciu umenia v dejinách makroštruktúry kultúry človeka. Preto ak dochádza k recyklácii vo filme, v teórii umenia a ďalších mikroštruktúrnych prvkoch filmového umenia, nedá sa to považovať nenormálny stav, ale za nutný stav. Aristotelova teória sa ďalej recyklovala a dnešná interpretácia trojaktovej štruktúry podobne ako freitagova pyramída je formou recyklácie.

Aristoteles nám bohužiaľ nezachoval grafickú predstavu svojej štruktúry. Aj keď som intenzívne pátral po jeho vizuálnej predstave, nezískal som priame informácie. Následne interpretácie sú už novodobé a tie interpretujú aristotelovskú štruktúru v grafickom prejave takto:



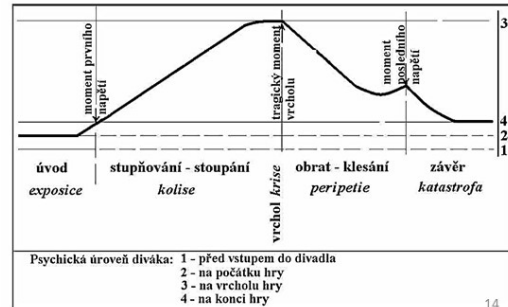
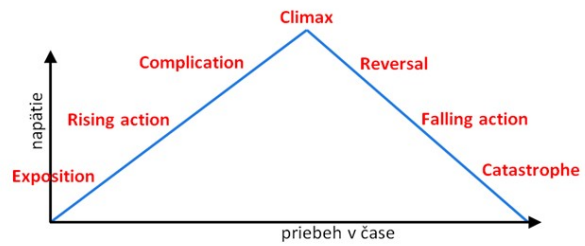
Vo filmovej interpretácii krízy sa kríza posúva od stredu filmu smerom ku koncu a približuje sa alebo k bodu beznádeje alebo k aristotelovskej anagnoris. Dôvodom prečo práve v strede a nie neskôr je, že práve bod stredu filmu naznačuje možný zvrát v príbehu alebo charakte hrdinu.

Aristotelovu štruktúru rozvíjali aj ďalšie teórie



Nemecký kritik Gustav Freitag v knihe *Technique of the Drama* (1863) vizuálne definoval drámu tvarom, ktorému sa dnes hovorí Freitagova pyramída.

Krivka dramaturga Jiřího Dufeka, pedagóga FAMU Praha, vyjadruje aristotelovskú štruktúru v divadle



Dovolím si tvrdiť, že freitagova pyramída pre filmové rozprávania neplatí, že aristotelovská kríza pre filmové rozprávania sa nenachádza v strede rozprávania, ako to vyplýva z Dufekovho diagramu, ale posúva sa k tretej štvrtine proporcie.

Aristotelova štruktúra v oblasti divadla.

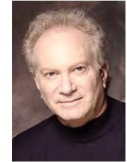


Eugène Scribe (1791-1861)

bol francúzskym dramatikom a libretistom.

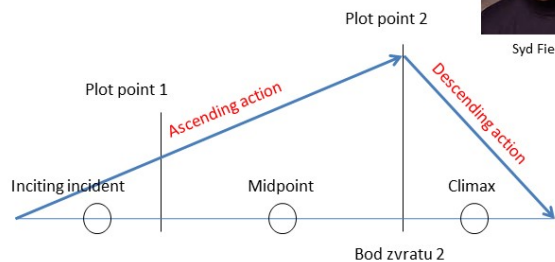
Scribe vymyslel a vo svojej dobe presadzoval princíp dokonalého divadla (*Pièce bien faite*). V divadelných hrách mal presné načasovanie scén, presné príchody postáv, náhle zvraty v deji, prvky tajomstva a prekvapenia. Táto zautomatizovaná manufaktúra divadelných scenárov mu priniesla veľa úspechov a nim vymyslená dramaturgia sa niekedy nesprávne chápe ako východisko ku vzniku trojaktovej štruktúry.

Aristotelova štruktúra v oblasti filmu.

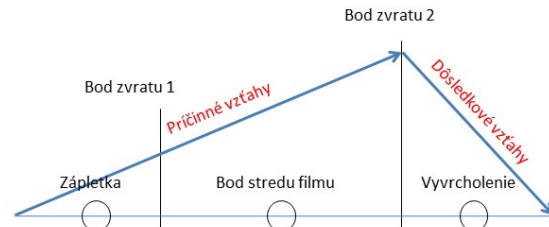


Syd Field

PYRAMÍDA
TROJAKTOVEJ ŠTRUKTÚRY (Syd Field)



PYRAMÍDA
TROJAKTOVEJ ŠTRUKTÚRY (Labík)



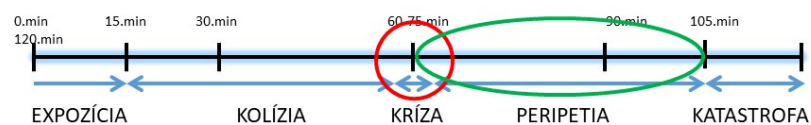
16

Vydaním preloženej knihy Syda Fielda došlo v stredoeurópskom priestore k takej malej kultúrno-filmovej revolúcii. Jedným za najdôležitejších jeho tvrdení sa stal posun vrcholu krízy z pôvodnej polovice do tretej štvrtiny, čím vznikol nie rovnoramenný trojuholník, ale nerovnoramenný.

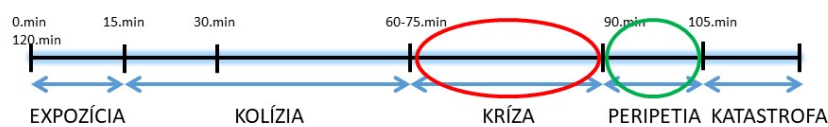
Moja interpretácia dolného trojuholníka hovorí tézu o tom, že filmové rozprávanie pomerne dobre funguje bez dôsledkových vzťahov, ale naopak dôsledkové vzťahy sa stávajú nezaujímavé bez príčinných vzťahov. Táto téza sa dobre uplatňuje pri vedení školských filmov študentov.

Zásadný rozdiel obidvoch interpretácií je v chápaní umiestnenia a rozsahu krízy a peripetie vo filme.

Klasická interpretácia aristotelovskej štruktúry:



Grafická interpretácia filmovej aristotelovskej štruktúry:



16

Umiestnenie krízy vo filmovej interpretácii krízy je paradigmatické. Je individuálne vzhľadom na jednotlivé príbehy. Vo väčšine filmov však kríza úzko súvisí s aristotelovskou anagnoris.

Štruktúra európskeho filmu OBLOMOV (Nikita Michalkov, 1980):

0,00,00 – expozícia

0,29,00 – kolízia

1,35,00 – anagnoris

1,39,00 – kríza

1,57,00 – peripetia

2,01,00 – katastrofa

2,04,00 – koniec príbehu

– Štolc prichádza na návštevu Oblomova

– Oblomov zisťuje, že napriek komplexom je milovaný Oľgou

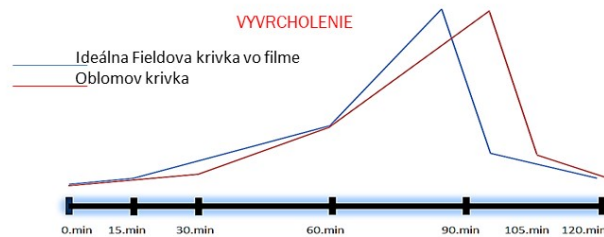
– vyznanie obojstrannej lásky vrcholí počas prudkej letnej búrky

– Oľga koketuje o chorobe

– Oblomov prestáva byť vnímaný ako milenec



Nikita Michalkov



17

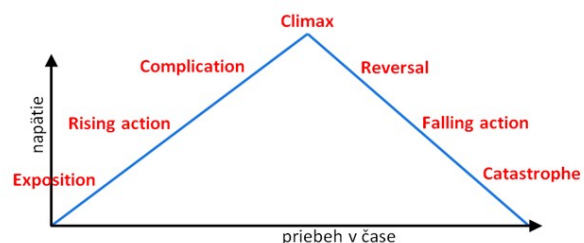
Môžeme urobiť neobmedzený počet skúmaní umiestnenia krízy vo filme a v 99% ich interpretácie by sme objavili krízu posunutú ku koncu príbehu.

Ako príklad som vybral film OBLOMOV, ktorý je reprezentantom európskeho typu filmu a estetiky.

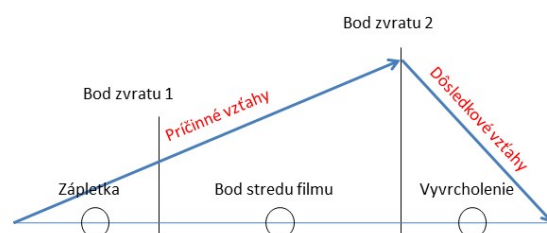
Z grafu vieme rozoznať, že kríza je dokonca ešte viac posunutá ku koncu rozprávania v porovnaní s ideálnou krivkou trojaktovej štruktúry.

Tento film ako príklad som si vybral aj ako prepojenie môjho štúdia na FAMU v Prahe. Pamätám na intenzívny rozhovor, keď nás študentov prof. Fišárek viezol vo svojom aute a diskusia kulminovala. Tento film je mojím poznávacím oblúkom filmového umenia.

FREITAGOVA PYRAMÍDA



PYRAMÍDA TROJAKTOVEJ ŠTRUKTÚRY



18

Pri porovnaní obidvoch pyramíd vidíme zásadný rozdiel v ťažisku drámy. Variant freitagovej pyramídy pre film môže platiť hlavne pri campbellovsko-voglerovských štruktúrach príbehov a vzhľadom na teóriu príbehovej jaskyne, kedy hrdina sa v boji stretáva s drakom v midpointe.

Záver 1. pomenovanej tézy:

Freitagova krivka má vo filme **zväčša** iný priebeh, ako ju pre divadlo definoval Gustav Freitag.

19

Upresnenie v grafe „zväčša“ vyjadrujem preto, lebo aj v rámci koncepcie trojaktovej štruktúry v zmysle predtým spomenutej campbellovsko-voglerovskej charakterizácie príbehu, výklad príbehu hovorí aj o možnosti krízy umiestnenej v strede filmového príbehu. Podobne je to aj vo vzťahu k Vladimírovi Proppovi, ktorého závery sú identické s Josephom Campbellom, len s tým rozdielom, že predmetom jeho záujmu boli slovesné príbehy v ázijskom a východoeurópskom priestore.

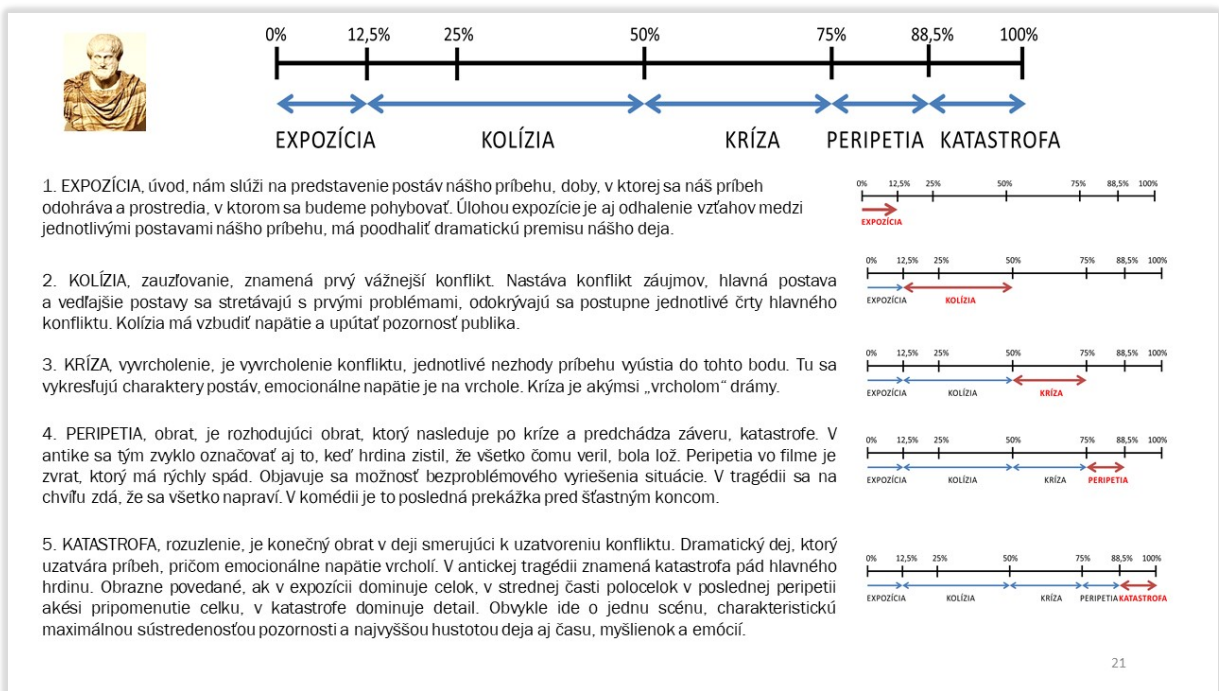
Dokladovať sa dá slovenským filmom „Na krásnom modrom Dunaji“, v ktorom Štefan Semjan nedbajúc dramaturgických filmových princípov umiestnil krízu do stredu filmu. Po takto nevhodne zvolenom štruktúrálnom bode film stratil spád a záujem divákov.

Téza č. 2:

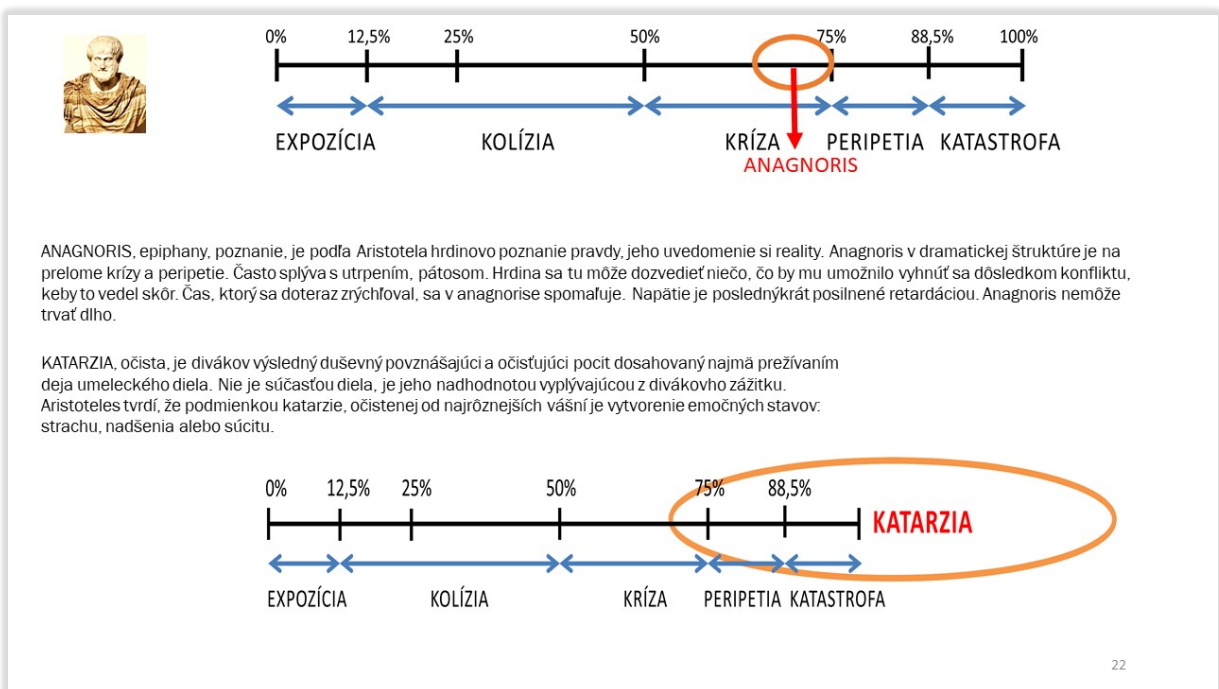
Trojaktová štruktúra a aristotelovská štruktúra majú porovnateľný priebeh a rovnaký cieľ, ale využívajú inú nomenklatúru.

20

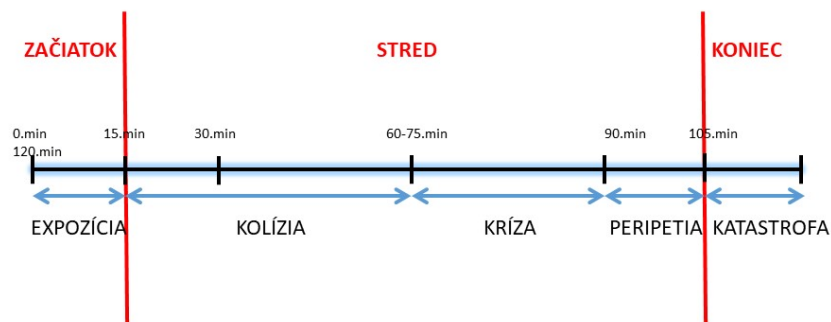
Aristoteles pomenoval expoziáciu, kolíziu, krízu, peripetiu a katastrofu. Je to učebný text na základných školách. Zobrazený graf je interpretáciou aristotelovskej štruktúry vo filme.



Okrem toho pomenoval anagnoris a katarziu.



V aristotelovskej štruktúre začiatok končí zápletkou a koniec začína katastrofou.



23

Súčasná podoba trojaktovej štruktúry vznikla analýzou veľkého množstva úspešných filmov mnohých autorov.

Prínosom trojaktovej štruktúry je najmä zdôraznenie bodov zvratu v príbehovej štruktúre. Aristoteles na jednej strane zdôrazňuje ich nutnosť a hovorí, že čím je príbeh dlhší, tým musí mať viac bodov zvratu, ale do štruktúry okrem peripetie ich nekladá. Najväčším prínosom trojaktovej štruktúry je objavenie a zdôraznenie 1. bodu zvratu.

SYD FIELD A JEHO TROJAKTOVÁ ŠTRUKTÚRA

V zmysle aristotelovského odporúčania, že príbeh má mať začiatok, stred a koniec, sa Constance Nash a Virginia Oakley v *Screen-writer's handbook* (1978) a Syd Field v *Screenplay* (1979) zamýšľajú nad trojaktovou štruktúrou amerického filmu a pomenovávajú body zvratu.



Syd Field



24

Keďže štrukturálne prvky trojaktovej štruktúry nie sú predmetom tejto prednášky, len si ich letmo pripomenieme vo vzťahu k nasledujúcemu textu. Ich pripomenutie je dôležité vzhľadom na 4. mnou vyslovenú tézu.

POMENOVANIE ŠTRUKTURÁLNYCH PRVKOV TROJAKTOVEJ ŠTRUKTÚRY

TITULKY

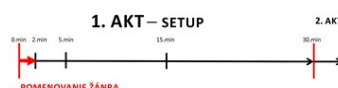
Obyčajne film začína titulkami (opening credits) najdôležitejších tvorcov a názvom filmu, ktorý často naznačuje a podporuje tému filmu. Niekedy prichádzajú po upútavkovej scéne – teaser scene, triggering crisis (napr. vo filmoch o Jamesovi Bondovi). Môžu byť na podklade, ktorý nesúvisí s príbehom, alebo naopak, v podklade titulkov sa odohráva príbeh. Titulky môžu byť animované (THE PINK PANTHER, AN EDUCATION). Pri riešení úvodných titulkov je potrebné mať na mysli základnú tézu rozprávania filmového príbehu. Šetriť čas divákovi. Vhodné je zároveň rozprávať príbeh, funkčne navodzovať atmosféru a zároveň predkladať titulkové informácie (KOLJA).

ÚVODNÝ ZÁBER

Úvodný záber (opening image) by sa mal dostať do určitého dialektického vzťahu s posledným záberom vo filme. Je dôležitý vzhľadom na divákovo privítanie a je dôležitý aj pre prvý strih, ktorý musí byť autorom čo najlepšie vymyslený. Patrí medzi najdôležitejšie strihy filmu. Naznačujeme ním budúci temporytmus filmu. Divák ešte nie je uvedený do príbehu a v tej chvíli je ešte skeptický, veľmi kritický a netolerantný.

POMENOVANIE ŽÁNRA

Nachádza sa v príbehovej časti expozície (mimo titulkov). Niektorí autori tvrdia, že k po-menovaniu musí dôjsť do 2. minúty príbehu. Inak vyzerá smrť v detektívke, komédii, melodráme, spaghettiwesternne...



25

POMENOVANIE LADENIA PRÍBEHU

Ladenie príbehu (mood) je podobné pomenovaniu žánra. Príbeh charakterizujeme cez filmový priestor, charakter osvetlenia, výber kvalitu záznamového média, spôsob komunikácie.

Možnou interpretáciou pomenovania ladenia príbehu je predohra, analógia predohry (overture) v opere. Podobne ako v opere je samostatnou časťou filmového rozprávania skôr, ako sa začne samotný príbeh. Charakteristickým znakom je eliminácia určitých výrazových prostriedkov v prospech jedného dominantného. Podobne je to v opere, keď ide len o neovokálnu orchestrálnu časť, možno vo viac poetickej podobe, ako je zvyšok rozprávania (filmy: SPACE ODYSSEY 2001, SERIOUS MAN, MELANCHOLIA).

HÁČIK

Háčikom (the hook, call to action, point of attack) môže byť akákoľvek nezvyčajná udalosť alebo zvrät, kríza alebo prekvapenie. Čokoľvek, čo presvedčí diváka ostať sledovať príbeh hneď v úvode rozprávania.

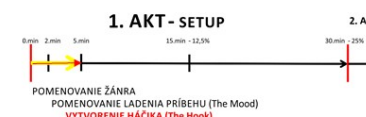
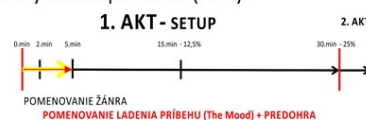
OSTŘE SLEDOVANÉ VLAKY (Jiří Menzel, 1966) – háčikom je takmer doslovná citácia najznámejšieho Hrabalovho textu, jedinečného v histórii českej literatúry. Je mimoriadne stručná a vtipná. V tomto prípade zároveň pomenováva tému filmu.

AMADEUS (Miloš Forman, 1984) – úvodná scéna so Salierim a Mozartom.

Emočné výkriky „Mozart! ...Mozart...”

THE KING'S SPEECH (Tom Hooper, 2010) – verejné neprekonateľné jachtanie kráľa Juraja na štadióne.

OUT OF SIGHT (Steven Soderbergh, 1998) – okamžitý nápor na diváka ukázaním hrdinovo hnevu a netrpezlivosti v prvom zábere.



26

Pri názvosloví „háčik“ sa na chvíľu zastavím, pretože ten termín som spustil na internete asi pred 5-6 rokmi. Dnes ten termín študenti používajú bežne (aj na Morave na Univerzite UTB v Zlíne) a vždy keď ho vysloví študent, ktorého som ešte neučil, spozorniem a v duchu zaplesám. Podobne je to s výrazom „dramaturgia strihovej skladby“. Keď som v roku 2007 pripravoval svoju habilitačnú prednášku, predtým ako som tento termín oficiálne použil na jej pomenovanie, hľadal som jeho existenciu v odborných textoch, ktoré vydala FAMU Praha, googlil som internetom, hľadal som tento výraz ako ekvivalent v angličtine, ale nenašiel som žiadne známky jeho existencie v mnou dosiahnuteľnom priestore. Dnes, keď hovoríme o dramaturgii strihovej skladby, alebo súvisiace o dramaturgii zvukovej skladby, ani na zlomok sekundy nezapochybujeme o samozrejmosti pojmu.

POMENOVANIE TÉMY PRÍBEHU

Pomenovanie témy (theme stated) je mimo-riadne dôležité pre rozhodnutie diváka okamžite sa zorientovať v príbehu a povedať si: „Ja sa na toto pozeráť budem.“ Okrem tejto funkcie pomenovanie témy spoločne s titulkom má aj expozičný charakter pre motív témy filmu.

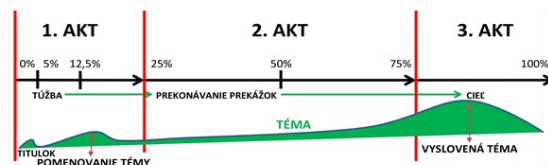
Téma je podporovaná

- a) príbehom – akciou vo filme,
- b) charaktermi v príbehu.

O kom je príbeh, o čom je film? A čo sa stane? A ako to všetko skončí? Skôr ako začíť čom a o kom bude príbeh. Podobne je to pri ďalších profesiách s dôrazom na proces strihovej skladby.



Divácka interpretácia témy je vždy individuálna, divák vidí vo filme zvyčajne to, čo tam vidieť chce. To je dané okrem asociatívnych väzieb diváka (v závislosti od jeho vzdelania, nálady, povahy a regionálnej príslušnosti) aj tým, že film nerozpráva len jeden príbeh, ale niekoľko príbehov. Príbehy: Action line a Relation line sú hlavné a mali by byť prvoplánovo čitateľné.



Napríklad film ČERVENÁ KALINA (Vasilij Šukšin) je o mužovi, ktorý strávil niekoľko rokov vo väzení a vracia sa do civilného života. Keď sa mu podarí stotožniť s novým prostredím, je zabitý svojimi bývalými kumpánmi. To nie je téma. To je obsah (dej) filmu, action line. Relation line je vzťah k žene, ktorú spoznal prostredníctvom lyrických listov z väzenia. Téma filmu sa nemusí nevyhnutne zhodovať s obsahom príbehu. Je len sprievodcom pre zorganizovanie štruktúry príbehu. Šukšinov film nesie niekoľko tém súčasne, hlavnou témou je vyrovnávanie sa so životom.

27

Téma „Pomenovanie témy príbehu“ je teoreticky nedostatočne preskúmanou štrukturálnou hodnotou a keď budem najbližšie pripravovať inauguračnú prednášku (-, určite si ju zvolím ako ďalšiu.

VÝZVA

Výzva (call to action), obdoba rozvinutého háčika. Ide o vyslovenie otázky, kde možnou odpoveďou diváka je: „To je zaujímavé a čo bude teraz nasledovať?“ Je to zásadná dramatická otázka (the central question). Zásadná otázka nie je témou filmu.

Je obvyčajne veľmi jednoduchou otázkou, pričom odpoveď na ňu dostaneme až v 3. akte. Niekedy si tvorcovia pomáhajú tým, že vyslovujú otázku verbálne a potom ju ešte niekoľkokrát zopakujú alebo obmieňajú. Najvyššou metou autora je vytvoriť výzvu (call to action) vizuálnymi prostriedkami.

SILA ĽUDSKOSTI (Matej Mináč, 2002) – princípy výstavby trojaktovej štruktúry platia aj pre dokumentárny film. Základnou výzvou filmu je otázka, ako je možné, že Nicolas Winton o svojom hrdinskom zachránení detí nikomu 40 rokov nepovedal.



VZNIK SYMPATIE K HRDINOVÍ

Termín „Save the cat“ bol definovaný prvýkrát teoretikom Blakeom Snyderom a označuje expozičnú situáciu na začiatku filmu, keď sa divák stretáva s protagonistom po prvýkrát. Hrdina pri tom urobí niečo sympatické pre diváka (zachráni mačku).



Od tejto chvíle divák s hrdinom alebo sympatizuje alebo prechádza procesom empatie. V rámci teórie paradigmy nemusí ísť zásadne o prvú situáciu expozície hrdinu.

28

Výzva. S výzvou alebo v angličtine „call to action“ sa majstrovsky pracovalo v SILE ĽUDSKOSTI režiséra Mateja Mináča a producenta prof. Patrika Pašša.

EXPOZÍCIA CHARAKTEROV, PROSTREDÍ, EXPOZÍCIA FILMOVEJ REČI

Vytvárajú sa vnútorné konflikty u hrdinu ako protiklad k boju s protivníkom.

- Analýzy rozlišujú medzi tým:
1. čo hrdina chce, vonkajší cieľ
 2. čo potrebuje, vnútorná, niekedy podvedomá túžba.

PROTAGONISTA – hlavný hrdina v dramatickom diele:

- musí byť zaujímavý a nevšedný,
- má našu sympatiu alebo empatiu,
- máme radi, ak sa správa hrdinsky, čo spôsobuje, že mu ako diváci držíme palce v jeho úsilí,
- preukazuje túžby, sny a predstavy,
- prekonáva dostatok náročných prekážok,
- musí mať dosť nedostatkov a slabostí (potiaže, choroby, žiarlivosť, hnev...),
- útočíme konfliktami na slabosti hrdinu, na jeho fóbie, závislosti a depresie,
- je určitým oponentom hlavnej témy filmu,
- nemá výhody a nie je glorifikovaný,
- učí sa a prechádza zmenami.

Protagonista v porovnaní s pojmami „hlavná postava“ alebo „hrdina“ sa líši tým, že počas rozprávania príbehu prechádza zmenou.

ANTAGONISTA – filmová postava alebo skupina postáv (inštitúcií), spoločne reprezentujúca opozíciu voči protagonistovi. Antagonisti predstavujú zásadný zdroj problémov už len tým, že vôbec existujú. Antagonistom nemusí nevyhnutne byť záporná postava. Antagonistom sú aj hrdinovi vnútorní démoni, nad ktorými nijako nemôže zvíťaziť. Aj antagonistu je presvedčený, že koná správne.



ZÁPLETKA

Zápletkou (inciting incident, the catalyst, disturbance, point of attack) vo filme vzniká podnet. Dramatická premisa (z lat. praemissa, t. j. sententia) je súd, z ktorého v úsudku vyplýva nový súd. Podľa druhu úsudku môžu byť premisami najrozličnejšie súdy a ich kombinácie. Ak má byť záver úsudku pravdivý, musia byť pravdivé a logicky správne spojenia do úsudkov.

Premisa je odpoveďou na otázku: „Čo by sa stalo keby...?“

Zápletkou je udalosť, ktorá posúva príbeh dopredu a núti protagonistu konať. Príchodom zápletky hrdina mení svoj život plný rozporov. Zápletkou je chyba v pláne, ktorá naruší určitý pokoj pred búrkou. Musí priniesť napätie.

Zápletkou je odpoveďou na otázku:

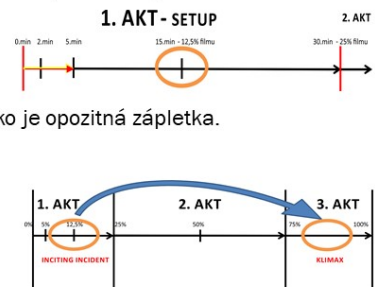
„Čo najhoršie by sa mohlo stať nášmu protagonistovi?“

„Ako by sa to mohlo zmeniť na najlepšiu udalosť, ktorá by sa mu mohla stať?“

Aby sa mu to mohlo stať, musíme najprv hrdinu spoznať z opačného hľadiska, ako je opozitná zápletkou.

Zápletkou vytvára u hrdinu možnosť siahnuť po svojom životnom maxime.

Vyvrcholenie s extrémnou emóciou (klimax) na konci filmu je najťažšou scénou vo filme a je rozhodujúcou scénou pre konečný úspech filmu u diváka. Medzi zápletkou a klimaxom je dialektický vzťah. Jedno bez druhého nemôže byť plnohodnotné a úspešné.



30

Kristin Thompsonová tvrdí, že vývoj zápletky z kladov a nedostatkov hrdinových cieľov je významnejší ako samotné body zvratu (podpora Aristotela). Väčšina amerických filmov má dve zápletkové línie, z ktorých jednou je takmer vždy partnerský vzťah dvojice. Zápletkou lásky môže byť hlavná alebo aj vedľajšia a ciele a prekážky v každej zápletkovej línii môžu byť koordinované v mnohých rôznych podobách. Pritom každá scéna necháva niektoré otázky nezodpovedané, aby sa k nim bolo možné neskôr vrátiť. Podobne je to s dialógovou väzbou na konci scény (ostrý strih – dialogue hook), ktorý priamo pokračuje v nasledujúcej scéne obrazom alebo zvukom.

Okrem hlavného príbehu 1. akt exponuje vedľajšie príbehy. Každý z vedľajších príbehov rieši vlastnú dramatickú otázku. Po čom túži hrdina vo vedľajšom príbehu? Čo najhoršie pri jeho charakterizácii by sa mu mohlo stať?

Niekedy zápletkou hlavného príbehu môže byť oddialená, ale aby sa divák nenudil, alebo aby nebol „sleepy“, predkladá sa mu zápletkou vedľajšieho príbehu. Posunutú zápletkou v hlavnom príbehu

môžeme nájsť napríklad vo filme CASABLANCA (Michael Curtiz, 1942), ktorý je považovaný za jeden z najdôležitejších filmov 20. storočia.

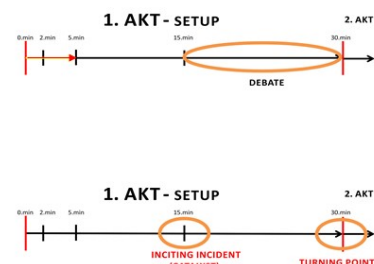
The Heart Locker (Kathryn Bigelowová, 2008) – hoci ide o film ocenený Oscarom, prvá polovica filmu sa nevyhla stereotypu. Ide tu o tri sekvenčné moduly odstraňovania nálože hrdinom, v ktorých sa hrdinovi podarí nálož zneškodniť tromi rôznymi spôsobmi plných napätia. Napriek tomu, že napätie je brilantne budované strihom a zvukom, z hľadiska zápletky, konfliktu vnútornej a vonkajšej túžby hrdinu nedochádza k upútaniu diváka. Film v Európe nemal úspech.

UVAŽOVANIE

Pomenovanie tejto časti „debate“ vytvoril Blake Snyder. Uvažovanie sa nachádza v 12,5 až 25 % filmu. Dochádza ku charakterizácii hrdinu a expozícii charakterového oblúku (character arc). Hlavný hrdina musí mať určitý nedostatok, chybu (flaw), slabosť, s ktorou vstupuje do zvažovania rizika zásadnej zmeny svojho života. Ciele hrdinu boli definované a teraz sú menené. Bod zvratu vzniká ako opak zámeru hrdinu. Kým v dôsledku zápletky sa hrdina rozhodne konať, prechádza štádiom váhania a konzultáciou o svojom budúcom rozhodnutí. Cieľom uvažovania sú okrem iného aj informácie, vďaka ktorým neskôr vznikne napätie, divák sa stotožní a o hrdinu sa bude báť. Rovnako ako posledný akt, aj tento prvý akt má svoje vyvrcholenie (klimax).

1. BOD ZVRATU

Bod zvratu (turning point, plot point, breakpoint), je rozhodnutie hrdinu vykonať čin, ktorý zmení spôsob jeho doterajšieho života a núti ho vstúpiť do konfrontácie s nepriateľom (v prípade interného konfliktu hrdinu, nepriateľom je on sám sebe). Je to posledná scéna v prvom akte. Hrdina je vtiahnutý do nového sveta, riskantného a zvláštneho, neporovnateľného s tým, v ktorom sme ho v úvode predstavili. Vo filmovom príbehu sa proti úsiliu hrdinu stavia množstvo prekážok a z určitého uhla pohľadu, by sa viaceré z nich dali chápať ako body zvratu. Najdôležitejším znakom 1. bodu zvratu je, že je to reakcia na príbehovo najdôležitejší problém hrdinu, ktorý vznikol zápletkou.



31

Pojem štrukturálneho bodu Debate – uvažovanie, úvaha, som do priestoru slovenskej filmovej teórie priniesol asi pred tromi rokmi, tesne po smrti jeho autora Blake Snydera. Opäť ide o skvelý nástroj (štrukturálny bod) spätnej analýzy príbehu rovnako v scenáristickej príprave ako aj v strihovej dramaturgii.

PRVÝ POKUS RIEŠIŤ PROBLÉM

The first attempt to solve the problem. Pri definovaní prvej prekážky hrdina použije hneď svoje najvyššie úsilie bežným racionálnym spôsobom, aby dosiahol cieľ, čo sa mu však nepodarí. Je to expozícia pre nasledujúce komplikácie a prekážky. V jeho ceste nemá prekážky, ktoré nie sú podmienené definovaným cieľom.

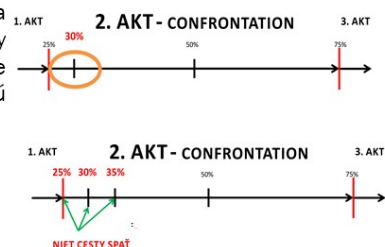
KOMPLIKÁCIE NARASTAJÚ, ZAČÍNA SA VEDĽAJŠÍ PRÍBEH (B-story)

Neexistuje jednoduché riešenie. Prvý pokus riešiť problém len vyúsťuje k ďalej sa zhoršujúcim komplikáciám.

Je to rad ťažkostí, ktoré hrdinovi sťažujú dosiahnutie cieľa. Jeho vonkajšia a vnútorná túžba vyvoláva sily antagonizmu zo sociálneho priestoru okolo neho a aj z jeho vnútorného sveta.

Pri druhom prekonávaní prekážky nevyhnutne riskuje. Každý neúspešný pokus je definovaný ako štrukturálny bod nenávratnosti – point of no return. Po druhom pokuse už nie je možné opakovať pokus rovnakým spôsobom, došlo by k stereotypu, ktorý je pre diváka neprijateľný. Popri tom naďalej exponujeme charakter hrdinu vzhľadom na jeho úspechy a neúspechy z minulosti, jeho tajné pocity o antagonistoch, názory na prebiehajúce udalosti. Rozvíjame jeho chyby. Vkladáme základné informácie o každej vstupujúcej postave.

Filmový príbeh môže mať jeden alebo viac vedľajších príbehov. Druhý hlavný príbeh je relationship line hrdinu niekedy označovaný ako B-story, pre ktorý – ak nebol exponovaný v 1. akte – je začiatok 2. aktu posledným dobrým miestom expozície.



32

V existujúcich slovenských alebo preložených odborných literatúrach vedľajší príbeh nebýva pomenovaný umiestnením vo vzťahu k štruktúre hlavného príbehu. V tejto oblasti teórie vyniká austrálska teoretička Linda Aronson.

PRÍBEH Z MINULOSTI

Back story sú informáciami, ktoré sa stali predtým, ako sme začali sledovať príbeh nášho hrdinu. Má vzťah k príbehu a komplikuje prebiehajúce vzťahy. Nevkladáme informácie, ktoré nemajú význam vzhľadom na príbeh.

Podmienenosť udalosti v čase – circle of being je jednorazovou udalosťou z minulosti hrdinu so zásadným významom pre prítomnosť príbehu.



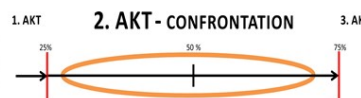
CHARAKTERIZÁCIA ANTAGONISTOV

Charakterizácia antagonistov prebieha predovšetkým asi medzi 40 až 70 % filmu. Vznikajú situácie venované nepriateľom, ktorých musíme vo filme rovnako poznať a charakterizovať ako hrdinu. Musíme ukázať motivácie a túžby antagonistov, možnosti zvíťaziť pri dosahovaní ich cieľov.



PREHLBOVANIE VEDĽAJŠÍCH PRÍBEHOV

2. akt je plný komplikácií a prekážok, ktoré neustále hrdinu skúšajú a zvyšujú divákovo napätie. Zároveň sa prehĺbuje vedľajší príbeh (subplot) alebo príbehy (subplots). Vedľajšie príbehy prinášajú do rozprávania vedľajšie charaktery (secondary characters), ktoré neprehlbujú hlavnú dramatickú otázku. Vedľajší príbeh (subplot) sa môže prelínať s hlavným príbehom spôsobom, ktorý ovplyvňuje tému filmu a základnú filmovú premisu.



33

PODPRIEBEHY

Napriek tomu, že príbeh je najdôležitejším objektom záujmu diváka, súčasťou filmového rozprávania sú vedľajšie príbehy (subplots).

Ich hierarchia je:

1. hlavný príbeh (zápleтка, main plot), označovaný ako akčný príbeh,
2. hlavný vedľajší príbeh (podpríbeh, subplot), označovaný ako vzťahový príbeh,
3. B-story,
4. ostatné príbehy,

Televízne dramatické diela majú jeden hlavný príbeh a jeden vedľajší, prípadne dva vedľajšie príbehy. Filmové rozprávanie má hlavný príbeh, hlavný podpríbeh a následne tri až päť ďalších dôležitých podpríbehov. Televízne seriály a telenovely majú desiatky podpríbehov.

Podpríbehy môžu:

- využívať paralelnú montáž – takmer všetky filmy,
- odhaliť subtext – podpríbeh bitky o zničenú gitaru filmu ZVÄČŠENINA (BLOW-UP, Michelangelo Antonioni, 1966) je subtextom vzťahujúcim sa k subkultúre,
- prekvapovať diváka,
- vytvárať asociácie diváka – vedľajší príbeh rektálneho umenia vo filme NINE AND A HALF WEEKS (9 a 1/2 týždňa, Adrian Lyne, 1986),
- niesť samostatnú estetiku – podpríbeh vybuchnutej kravy vo filme SIX SHOOTER (Martin McDonagh),
- niesť samostatnú filozofiu, ktorá v konečnom dôsledku podporuje hlavnú filozofiu filmu – A SERIOUS MAN (Ethan Coen, Joel Coen), zubárov príbeh, ktorý je štýlistickým prvkom exemplum,
- oddiaľuje riešenie hlavného príbehu – vo filme SHAWSHANK REDEMPTION (Frank Darabont) pred koncom príbeh rekonštrukcie úteku oddiaľuje nastolenie záverečnej témy slobody,
- ... a ďalšie.

Vedľajšie príbehy sú skutočne vedľajšími, to znamená, že nemajú byť silnejšími ako hlavný príbeh. Multizápletkové filmy nevytvárajú hlavný príbeh. Úlohou vedľajšieho príbehu je vytvárať kontrast k hlavnému príbehu.

34

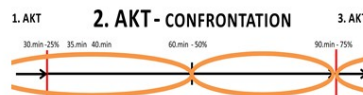
PRIPOMENUTIE ZÁSADNEJ DRAMATICKEJ OTÁZKY

Dochádza k pripomenutiu výzvy – zásadnej dramatickej otázky call to action z 1. aktu. Vo filme *SILA ĽUDSKOSTI* je zásadnou dramatickou otázkou: Ako je možné, že Nicolas Winton 40 rokov nikomu vrátane svojej manželky nepovedal, že vykonal hrdinský čin a zachránil 669 detí počas 2. svetovej vojny? V expozícii filmu táto otázka bola vyslovená „heraldom“ a v 2. akte bola opäť zopakovaná. Na konci vyústila do témy filmu – slušnosti.



STRES ČASOM

Ak stres časom (ticking time) bol naštartovaný v 1. akte, v 2. akte sa z neho stáva naliehavý motív a ak nebol naštartovaný v 1. akte, teraz je posledná možnosť jeho expozície. „V neľahké sa to stane.“ „Máme 24 hodín na vyriešenie záhady...“



THE HURT LOCKER (Kathryn Bigelowová, 2008) – príbeh nám umožňuje orientáciu v počte dní, koľko ostáva do odchodu seržanta Williama Jamesa do civilu. Keď na konci príbehu začne opäť odpočítavý čas veľkým číslom, divák vie, že je to protagonistova cesta na smrť.

Obdobou ticking time je gradácia vytvorená pomenovaním konečného stavu procesu. Napríklad dosiahnutie rýchlosti, ubehnutia vzdialenosti...

THE AVIATOR (Martin Scorsese, 2004) – v klimaxe filmu má superobrovské lietadlo na prvom skúšobnom lete dosiahnuť rýchlosť 110 km/h, aby vzlietlo. Napätie je vytvorené očakávaním naplnenia alebo nenaplnenia tohto predpokladu. Dosiahnutie znamená pre diváka zadostučinenie, radosť a keďže predtým charakterizácia hrdinu dovolila vstúpiť do hrdinovho citového života, dosiahnutie prináša aj katarziu.

35

VÝVOJ POSTAVY

Hlavný hrdina sa musí nielen naučiť nové zručnosti, musí získať aj nové informácie v rámci meniacich sa podmienok. Tomu sa hovorí vývoj postavy – (character development).

Úspech obyčajne nemôžu dosiahnuť samostatne, na to slúžia postavy poradcovia (mentors) a spoluhrdinovia (coprotagonists).



THE COVE (ZÁTOKA, Louie Psihoyos, 2009) – víťazný dokumentárny film Academy Award Oscar 2010. Hlavný hrdina Ric O'Barry prechádza zmenou z človeka, ktorý najprv pomáha budovať svetové impérium delfínich akvárií, aby sa po spoznaní katastrofálnych dôsledkov svojej činnosti stal výnimočným aktivistom v boji za záchranu delfínov v ich morskom prostredí. Na dosiahnutie svojho cieľa musí klamať, mystifikovať, verejne a osamotene protestovať, získať informácie... V jeho činnosti mu pomáha postava mentora – režisér Louie Psihoyos, ktorý zároveň rozpráva príbeh zo svojho pohľadu.

BOD STREDU

Midpoint je miesto v strede filmu, kde dochádza k zmene nasmerovania príbehu. Psychologickým dôvodom jeho existencie je aj snaha autora predísť poklesu napätia u diváka.



Hrdina prekonáva nespočetné množstvo komplikácií, čím mohlo nastať zblíženie medzi divákom a jeho filmovým hrdinom. Jedným z variantov midpointu je, že hrdina získa dočasné víťazstvo (Pyrrhovo víťazstvo), aby sa vzápätí toto víťazstvo poprelo.

Bod stredu filmu môže byť jedným z bodov, z ktorého niet návratu. Často rozpor medzi protagonistom a antagonistom sa stáva osobným a nastupuje stres časom. Nastáva fyzická alebo metaforická smrť hrdinu s následným znovuzrodením.

36

KRAMER VS. KRAMER (Robert Benton, 1979) – Kramer v bode stredu filmu zažíva Pyrrhovo víťazstvo odloženia kariéry v prospech vytvorenia vzťahu k svojmu synovi, aby sa vzápätí objavila jeho bývalá manželka a požiadala o vrátenie syna do jej opatery.

DELIACI BOD

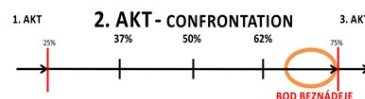
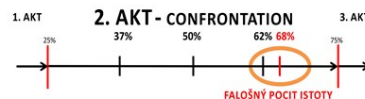
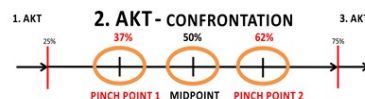
Pinch point. Bod stredu filmu nie je jediné miesto v 2. akte, ktoré je vytvorené umelým spôsobom pre potreby kreácie príbehu. Aj 30-minútová plocha od 1. bodu zvratu po bod stredu filmu a 30-minútová plocha od stredu filmu po 2. bod zvratu je príliš dlhá, aby v nej nenastali zvraty a negácie (McKee). Obidva deliace body (pinch pointy, Syd Field) v cca 45. a 75. minúte sú veľmi často nenápadnými štrukturálnymi bodmi, sú beatmi (McKee) vrcholmi rozprávania 2. aktu.

FALOŠNÝ POCIT ISTOTY

Predtým ako hrdina upadne do depresie z neúspechu, je tu štrukturálny bod predstavujúci falošný úspech. Tento bod je dôležitý z hľadiska kontrastu vo vzťahu k darkest pointu, ktorý prichádza ako dramaturgická potreba vytvorenia vzájomného kontrastu dvoch po sebe idúcich situácií.

BOD BEZNÁDEJE

Darkest point. Pred koncom druhého aktu trojaktovej štruktúry je antagonista omnoho silnejší ako hrdina (mentálne, fyzicky alebo psychologicky). Dokonca aj v prípade vnútorného konfliktu jeho vnútorná psychika zlyhá a víťazí beznádej. Hrdina sa cíti absolútne porazený, nenachádza východisko zo svojej situácie.



37

Vonkajšie a vnútorné konflikty by na konci 2. aktu mali byť zmierené, hrdina mal by sa dozvedieť niečo, byť múdrejší. Je to analógia Aristotelovej „anagnoris“. Hrdina prechádza z katastrofálnej do neriešiteľnej situácie. Je to miesto, kde si divák kladie otázku: Dá sa ešte z takejto situácie vyviaznúť? Je to posledná fáza vývojového motívu výzvy (call to action), ktorý bol naštartovaný v prvom akte, bol pripomenutý v druhom akte a teraz vrcholí. Mimochodom je to úplne identický štrukturálny prvok s anagnorisom popísaným v Aristotelovej Poetike.

2. BOD ZVRATU

Štrukturálny bod 2. turning point oddeľuje od seba 2. a 3. akt. Hrdina je na dne svojich síl a konečne ide začať svoj posledný boj s nepriateľom. Predchádza mu štrukturálny bod beznádeje, v ktorom sa zdá byť všetko stratené.

Je to bezvýchodisková situácia, z ktorej sa hrdina musí dostať, aby dosiahol svoj cieľ. Toto je kríza vonkajších vzťahov (action line) hrdinu. Kríza vnútorných vzťahov (relationship line) môže byť v tomto mieste totožná s krízou vonkajších vzťahov, ale mohla tomu už predchádzať v 2. akte, alebo vzápätí v 3. akte nasledovať. Je to miesto filmu, kde záhada je odhalená, je porozprávavaná odpoveď na základnú dramatickú otázku. Stroskotal hlavný plán hrdinu na víťazstvo.

Body zvratu nie sú výsadou nedávno pomenovanej trojaktovej štruktúry. Majú ich dramatické diela vytvorené Homérom, Shakespearove drámy aj komédie a filmy aristotelovského typu.

VYVRCHOLENIE

Klimax je akčným a emocionálnym vrcholom celého filmu. Naháňačka, determinácia časom, boj hrdinu proti presile. Niektoré filmy môžu mať dve vyvrcholenia (klimaxy).

Inou možnosťou je klimax na konci každej štvrtiny filmu. Na konci záverečného klimaxu sa zároveň stáva základom pre ďalší príbeh. Aj keď 3. akt zvykne byť kratší ako ostatné akty americkej drámy, jeho dôležitosť je rovnaká ako pri predchádzajúcich aktoch. Pri klimaxe hrdina musí nasadiť svoj život alebo všetko to najcennejšie, čo v živote dosiahol. A ak tak neurobí, divák film prestane zaujímať. Hrdina môže dosiahnuť svoj cieľ, alebo môže zomrieť, prípadne môže zmeniť názor. Niekedy síce nedosiahne hlavný cieľ, ale je odmenený dosiahnutím iného cieľa. Úlohou 3. aktu je ukončiť nedorozprávane motívy a podzápletky a potvrdiť tému.



38

Ak je vyvrcholenie výnimočné, divák je ochotný prižmúriť oko nad ostatnými nedostatkami filmu.

DOSIAHNUTIE CIEĽA, NEDOSIAHNUTIE CIEĽA

Dosiahnutie cieľa by mal byť konflikt. Keď hrdina svoj cieľ naplní, dosiahnutý cieľ by mal byť v konflikte s jeho okamžitým stavom. Nedosiahnutie cieľa hrdinom je automaticky konfliktom. Smrť hrdinu, zlyhanie a neúspech sú konfliktom. Ak hrdina nedosiahne svoj cieľ, náhradnú odmenu za jeho úsilie by v súlade so žánrom mal rovnako obsahovať spor.

ZÁVER

Po klimaxe prichádza záver – conclusion, denouement. Vo filme nestačí, aby hrdina cieľ dosiahol alebo nedosiahol, po klimaxe musíme hrdinu ukázať v jeho novom svete. Diváci sú zvyknutí, že do piatich minút po vyvrcholení sa film skončí.

Ak sa tak nestane, diváci strácajú záujem a odchádzajú. Rozšíreným epilógom na konci filmu môžu byť aj zábery z nakrúcania. Niekedy môže byť v epilógu exponovaná nová zápleтка, ktorá čaká na svoje porozprávanie v budúcom filme.

POSLEDNÝ ZÁBER

Final image – má funkciu uzatvorenia príbehu a funkciu konfrontácie s úvodným záberom – opening image.

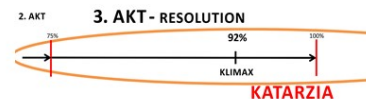
THE WALL (Alan Parker, 1982) – témou filmu je hrdinova neschopnosť komunikovať s okolitým svetom. Metaforou je fiktívny múr oddeľujúci protagonistu od okolia. V poslednej scéne je hrdina hyperbolizovaným animovaným sudcom odsúdený na zbúranie ochranného múru. Ten posledným prezretým záberom vybuchne.

ZÁVEREČNÉ TITULKY

Closing credits, end credits – môžu byť statické, rolujúce všetkými smermi, môžu byť prepojené na humorné zábery z filmu. Môžu uvádzať neexistujúci výrobný štáb (MONTHY PYTHON) alebo priamo vyháňať diváka z kina. Ešte vždy je tu možnosť popretia alebo otočenia konečného významu (témy) celého filmu.



Posledný záber by sa mal zraziť s tým prvým a okrem charakterového oblúku vytvoriť aj obrazový oblúk medzi začiatkom a koncom.



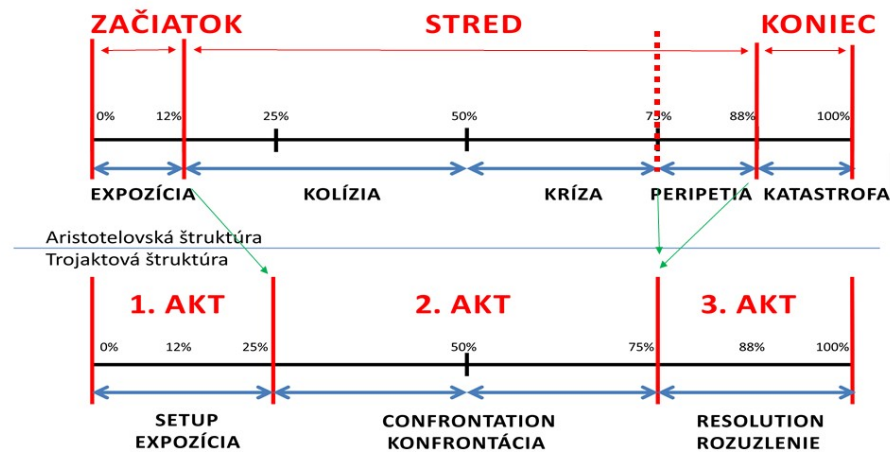
KATARZIA

Katarzia je výsledný duševný povznášajúci a očisťujúci účinok dosahovaný najmä prežívaním deja umeleckého diela.

Po klimaxe nastupuje moment katarzie v duši hrdinu, poriadok v jeho novonastolenom svete. Táto katarzia pomáha nastoliť katarziu aj vo vnútornom emocionálnom svete diváka. Tu je potrebné zdôrazniť, že katarzia nie je štrukturálny prvok príbehu. Je to dôsledok príbehovej emócie na diváka. Katarzia môže byť predvádzaná filmovým hercom z dôvodu silnejšieho ovplyvnenia prežitku diváka.

Na tému KATARZIE som mal svoju habilitačnú prednášku.

POROVNANIE ARISTOTELOVSKEJ ŠTRUKTÚRY S TROJAKTOVOU



V trojaktovej štruktúre sa posunuli hranice medzi začiatkom, stredom a koncom, skrátila sa stredná časť príbehu a naopak rozšírili sa úvodná a záverečná časť príbehu. K tomuto posunu prispelo predovšetkým pomenovanie 1. bodu zvratu, ktorý Aristoteles nepomenoval.

41

Z grafu vyplýva zásadný rozdiel vo vnímaní aristotelovskej a trojaktovej štruktúry v kladení dôrazu na makroštrukturálne body zvratu vo vnútri výstavby príbehu a na pomenovanie v štruktúre. Čo je vlastne začiatok, čo je stred a čo je koniec. Trojaktová štruktúra zásadne zdôrazňuje význam zápletky a dáva jej proporcionálnu voľnosť, kde v prvej štvrtine príbehu môže nastúpiť, nepovažuje ju za ten najdôležitejší proporcionálny bod v architektúre výstavby príbehu. Napriek tolerancii danej formulovaním paradigmy príbehu, ktorá hovorí o proporcionálnej voľnosti štruktúry, rozhodujúcim štrukturálnym bodom sa stal bod zvratu umiestnený v prvej štvrtine rozprávania, ktorým oddelil expozíciu.

Podobne porovnanie záverečných scén obidvoch štruktúr je identické. V trojaktovej štruktúre sa dôraz na začiatok ukončovania príbehu posunul od konca aristotelovskej peripetie k začiatku peripetie (2. bod zvratu) a peripetia sa stala súčasťou ukončenia (resolution) príbehu trojaktovej štruktúry.

Strednú časť aristotelovskej štruktúry tvorí niekoľko aktov a ich počet závisí od dĺžky príbehu. Každý z nich je ukončený zvratom. Trojaktová štruktúra delí druhý akt na polovicu čím vzniká midpoint a vzniknuté polovice na ďalšie polovice, čím vznikajú deliace body (pinchpointy). Obidva princípy vzniku strednej časti príbehu sú porovnateľné a líšia sa len svojou interpretáciou.

V aristotelovskej a trojaktovej štruktúre sú porovnateľné postupy, ktoré smerujú k tomu istému cieľu – osloveniu diváka katarziou. Zdôrazňujú tie isté hodnoty a štrukturálne body. Rozdiel medzi nimi je len odlišujúca nomenklatúra, ktorá pri trojaktovej štruktúre zdôrazňuje filmový charakter rozprávania oproti divadelnému dramatickému procesu.

Aj trojaktová aj aristotelovská štruktúra môže byť netvorivá a vtedy je vhodným cieľom pre kritiku. V americkej kinematografii vzniká relatívne dosť netvorivých prístupov, ktoré však s funkčnosťou tvorivej trojaktovej štruktúry nemajú nič spoločné.

Záver 2. pomenovanej tézy:

Štruktúry trojaktová a aristotelovská majú identický zámer v rozprávaní príbehu, ale niektoré štrukturálne prvky príbehu pomenovávajú s odlišným názvom.

Iné vyjadrenie:

Vznikom filmu a jeho vývojom boli niektoré štrukturálne prvky viac zdôraznené v porovnaní s klasickou aristotelovskou štruktúrou. Takéto poznanie vzišlo zo skúmaní súdobých divácky úspešných filmov.

42

Skúmanými filmami boli predovšetkým umelecké a divácky úspešné filmy: Orson Wellesov OBČAN KANE, film CASABLANCA napísaného a dramaturgovaného niekoľkými autormi, filmy Charlesa Chaplina, Alfreda Hitchcocka, Francisa Coppolu, Stanleyho Kubricka, HVIEZDNYCH VOJEN (1977, 79, 81...) Georga Lucasa... Zásadný rozdiel štruktúr je v ľudskom faktore tvorby (v tvorivosti) a predovšetkým vo vzťahu k nutnosti získať investičné peniaze.

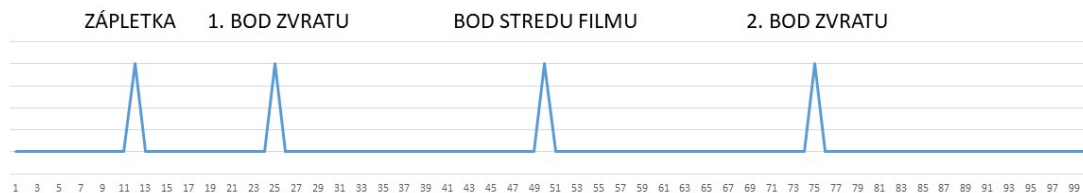
Téza č. 3:

V najúspešnejších československých filmoch vieme rozlíšiť trojaktovú štruktúru.

43

Prebehla analýza významných slovenských alebo československých filmov: MEDENÁ VEŽA, 322, JUŽNÁ POŠTA, LÁSKY JEDNÉ PLAVOVLÁSKY, OBCHOD NA KORZE, MUZIKA, SLNKO V SIETI a ZÁHRADA.

Pripomeňme si teoretickú ideálnu trojaktovú krivku.



44

Predmetom skúmania v zjednodušenej verzii pohľadu na štruktúru je zápleтка, dva body zvratu a bod stredy filmu. Vyvrcholenie (klimax) vo filme musí byť, preto nie je pre túto analýzu skúmané. Pomocným kritériom pre analýzu je zisťovanie, ktorý príbeh je hlavný a ktorý je vedľajší a ďalej vzťah príbehu k téme príbehu.

MEDENÁ VEŽA

(réžia: Martin Hollý, scenár Ivan Bukovčan, 1970)



Martin Hollý

00:12:00 Zápleтка: Pirin (Štefan Kvietik) spoznáva ženu a vzápätí sa s ňou ožení.

00:26:33 1. bod zvratu: Pirin sa rozhodne žiarliť na Sašku.

Pirin: „Čo neznesiem? Že sa usmievaš. Počúvaš tie táraniny. Tebe sa to páči? Si predsa vydatá žena.“

Saška (Milka Vášaryová): „Nemám sa zhovárať s ľuďmi?“

Valér (Štefan Rajniak): „S ľuďmi áno, ale nie s chlapmi.“

Saška: „Tak čo mám teda robiť? Všetak nie som predsa nemá!“

00:30:45 1. pokus riešiť problém: Pirin naďalej žiarli.

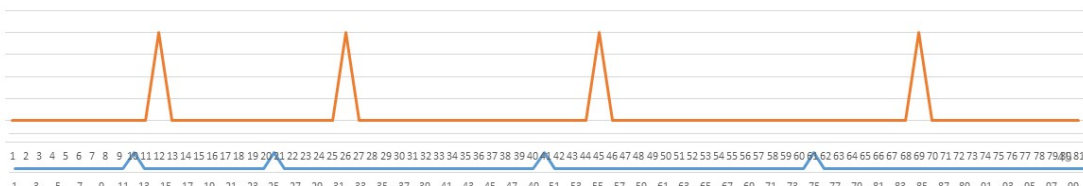
00:45:30 Bod stredy filmu: Saška umiera na skalách.

01:09:00 2. bod zvratu: Objaví sa Pirinov sok lekár, ktorý prizná, že so Saškou nič nemal.

01:17:40 Klimax: Pirin skočí zo skaly.

01:19:50 Návrat do normálneho života, dorozprávanie príbehu a podpríbehov.

01:21:47 Koniec.



Film vyhral festival v Monte Carle. Symetria tejto štruktúry je mierne posunutá ku koncu vzhľadom na absenciu záverečných titulok vo filme.

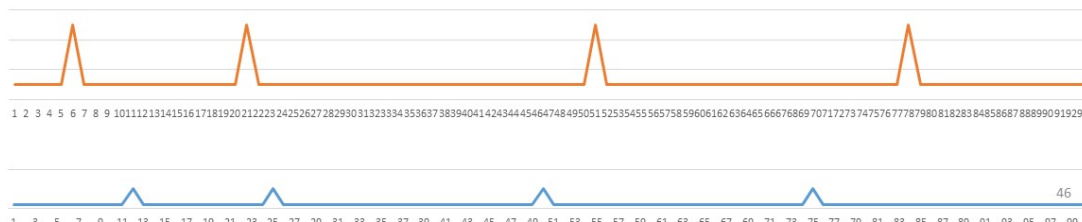
322

(réžia: Dušan Hanák, scenár: Ján Johanides, 1969)



Dušan Hanák

- 00:05:20 Zápleтка: Kuchárovi Laukovi na vyšetrení je zistený malígny nádor s diagnózou 322
- 00:20:50 1. bod zvratu: Lauko sa v nemocnici snaží dozvedieť, akú má chorobu.
- 00:51:00 Bod stredu filmu: Pristihnutie Laukovej manželky in flagranti.
- 01:12:25 Bod beznádeje: Lauko svojmu najlepšiemu kamarátovi povie: "Si obyčajný hochštapler". Apatia k nevere vo vzťahu k manželke v spoločnom byte, ako neznámi ľudia.
- 01:18:30 2. bod zvratu: Lauko dostáva ponuku na operáciu.
- 01:20:30 Klimax: Smrť Laukovej manželky
- 01:26:00 Dorozprávania príbehu a podpríbehov. Lauko v nemocnici pri novorodencoch. Úspešná operácia. Uzatvorenie príbehu milenca manželky.
- 01:33:09 Koniec.



Veľká cena mesta Mannheim (spolu s filmom Medium Cool režiséra H. Wexlera na 18. MFF Mannheim-Heidelberg 1969).

JUŽNÁ POŠTA

(réžia: Stanislav Párnický, scenár Jozef Heriban a Jozef Slovák, 1987)

- 00:06:50 Zápleтка: Kováč sa vyhráza: „Vráť sa tam, odkiaľ si prišiel, colník! Lebo skapeš, privandrovalec!“
- 00:08:20 Rozprava (debata): Jurkovič: „Som taký s akým si neporadia.“ Jurkovičova manželka: „Ale toto je naše siedme miesto!“
Pomenovanie témy: „Ak raz nedostaneš doma, nezostaneš nikde.“
- 00:13:10 Zápleтка vedľajšieho príbehu (B story), nevera Gondovej ženy
- 00:20:45 1. bod zvratu: prenasledovanie pašerákov
- 01:06:00 Bod beznádeje graduujúci: Gonda skáče z veže v pokuse o samovraždu
- 01:09:00 Baróna zachváti horúčka
- 01:12:30 Kováčov smrteľne chorý syn sa neúspešne snaží kúpiť holuba
- 01:14:25 Poštový voz sa prevráti
- 01:16:55 2. bod zvratu: 1. konfrontácia Jurkoviča s pašerákom Kováčom
- 01:24:30 Vyvrcholenie (klimax) 2. konfrontácia Jurkoviča s Kováčom
- 01:26:35 Dvojité smrti hrdinu (Jozefa Gonda)
- 01:28:10 Návrat do normálneho života, dorozprávania príbehu a podpríbehov
- 01:35:17 Koniec.



Stanislav Párnický



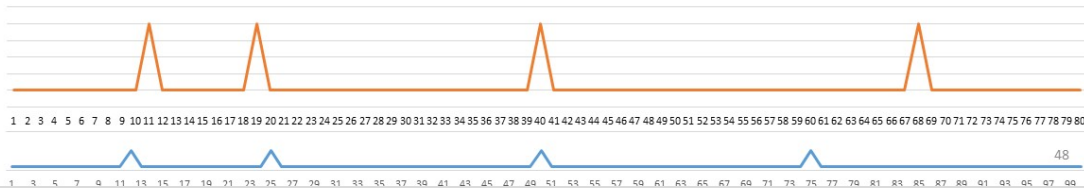
Najlepší slovenský film roku 1987 (Film a doba) a najlepší film Filmového festivalu pracujúcich 1988. Aj tento film je príkladom dôležitosti scenára pre úspech režiséra.

LÁSKY JEDNÉ PLAVOVLÁSKY (réžia: Miloš Forman, 1965)

- 00:10:20 Zápleтка: Príchod záložniakov do mesta.
 00:19:00 1. bod zvratu: rozhodnutie chlapov zvädzať dievčiny na tanečnej zábave.
 00:39:50 bod stredu filmu: Rozdeľuje príbeh pre hlavnú hrdinku Andulu bez erotickej viazanosti a s erotickou skúsenosťou. „Věřím, věřím, nikdy jsem nikomu tak neverila!“
 01:08:00 2. bod zvratu: Závěrečná konfrontácia Anduly a Mildy.
 01:20:22 Koniec.



Miloš Forman



Nominácia na Zlatého leva, Oscara, a Zlatý globus. V dokumentárnom filme o ňom Forman hovorí: „Bol som dekanom New Yorskej Univezity Columbia prizvaný učiť študentov. Ukázali mi práce, ktoré vynikali technickými zručnosťami, ale z hľadiska príbehu nevedeli príbeh rozprávať. Z tých mnohých len 1-2 boli schopní porozprávať príbeh.“

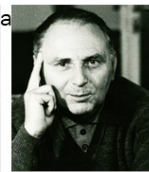
LÁSKY JEDNÉ PLAVOVLÁSKY je dôkazom intuitívnej schopnosti Formana rozprávať zaujímavé príbehy.

OBCHOD NA KORZE (réžia: Ján Kádár, Elmar Klos, scenár: Ladislav Grosman, 1965)

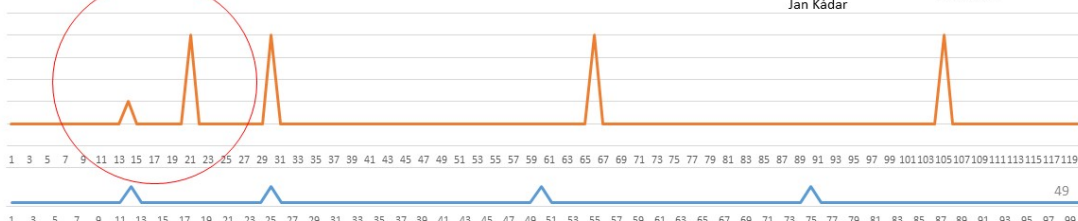
- 00:14:00 Zápleťka vzhľadom na vedľajší príbeh. Príchod neznášaného švagra.
 00:20:45 Zápleťka: Švagar Tona Brtko odovzdáva dekrét o arizácii.
 00:28:30 Rozprava (debate): Brtko, vnútorný monológ: „Tak a si boháč, ani sa nenazdáš.“
 00:29:20 1. bod zvratu: Brtko vstupuje do obchodu vdovy Lautmannovej.
 00:37:00 Prekonávanie prekážok: Brtko je podvedený, obchod je chudobný.
 01:05:45 Bod stredu filmu: Brtko dostáva peniaze od židovskej obce, aby chrá
 01:42:25 Bod beznádeje: Lautmannová zisťuje pravdu o odsune Židov.
 01:45:40 2. bod zvratu: Brtko sa rozhodne Lautmannovú vydať gardistom.
 01:54:00 Klimax: Brtko sotí Lautmannovú a objaví ju mŕtvu. Obesí sa.
 01:57:50 Dorozprávanie príbehu a podpríbehov.
 02:00:22 Koniec.



Jan Kádár



Elmar Klos



Oscar za zahraničný film (1966). Dnes je to už český film.

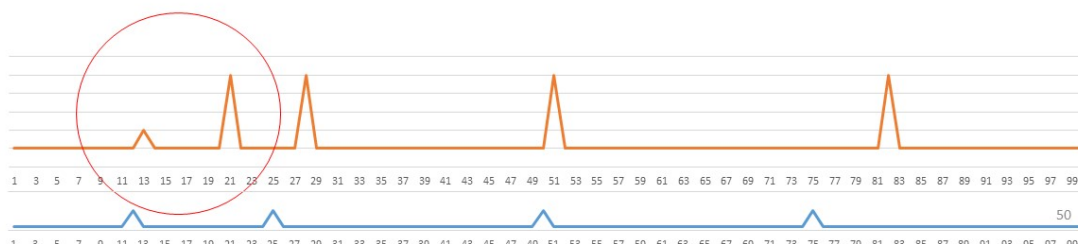
MUZIKA

(réžia: Juraj Nvota, scenár: Ondrej Šulaj, 2007)



Juraj Nvota

- 00:13:00 Zápleтка: V živote Martina Junca sa objaví nová žena Anča Prepichová
- 00:21:00 Zápleťka vzhľadom na akčný príbeh. Martin zažiari svojim hraním na saxofón počas svadby.
- 00:23:10 Rozprava (debate): manželka Mária presviedča: „Konečne by si z toho hrania niečo mal.“
- 00:27:25 1. bod zvratu: Martin začne hrať na zábavách
- 00:36:05 Prekonávanie prekážok vo vzťahu k motívu žiarlivosti, narodenie syna
- 00:50:50 Bod stredu filmu: Nevera s Ančou sa naplní.
- 01:17:10 Bod beznádeje: Kompletý morálno-etický úpadok Martina a nevera jeho ženy Márie.
- 01:22:00 2. bod zvratu: Odchod hudobnej skupiny na hudobné turné
- 01:22:00 Klimax: Trpká pravda o promiskuite Anče, zbitie Martina, poznanie o manželkinej nevere.
- 01:35:00 Návrat hrdinu do bežného života.
- 01:39:24 Koniec.



Vo filme MUZIKA je využitý podobný model expozičie, ako je tomu v prípade filmu SLNKO V SIETI, predtým vo filme CASABLANCA. Kým nastúpi zápleťka hlavného príbehu, prichádza zápleťka vedľajšieho vzťahového príbehu.

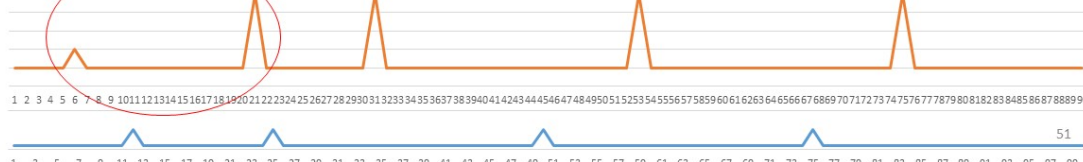
SLNKO V SIETI

(réžia: Štefan Uher, scenár: Alfonz Bednár, 1962)



Štefan Uher

- 00:06:00 Zápleťka vzhľadom na vedľajší príbeh: Zatmenie slnka.
- 00:21:00 Zápleťka: konflikt medzi Belou a Fajolom na streche o zhováraní a nevere.
- 00:28:10 Rozprava (debate): Prázdnota rozhovorov medzi matkou, otca Fajola. Kontroverznosť postavy, egocentricita a netolerancia.
- 00:30:20 1. bod zvratu: Fajolo odchádza na brigádu.
- 00:35:30 Prekonávanie prekážok: Fajolo spoznáva Janu, Bela sa zaplieta s Petom.
- 00:52:40 Bod stredu filmu: Obojstranná nevera a zrada sa naplňujú.
- 01:02:30 Bod beznádeje: Bela sa dozvedá tajomstvo oslepnutia matky a Fajolo napíňa vzťahovú neveru. Fajolo skúma korene Blažejovcov. Najprv u bratranca otca Bely, neskôr u jej deda, potom spolu kradnú drevo. Všetci kradnú.
- 01:14:55 2. bod zvratu: Fajolo sa vracia z brigády.
- 01:22:00 Klimax: Hádky Fajola a Bely o zrade obsahu listu z brigády.
- 01:26:15 Dorozprávanie príbehu a podpríbehov.
- 01:29:57 Koniec.



Cena čs. filmovej kritiky za rok 1962, priekopnícky film vo vzťahu k Československej novej vlne.

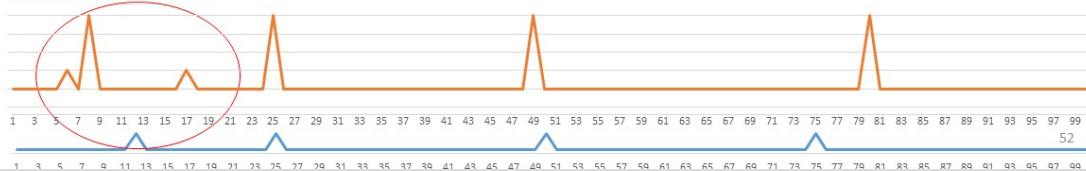
Táto trojaktová štruktúra je skúmaná z pohľadu hlavného príbehu, kde hlavným príbehom je vzťahový príbeh. Okrem tohto hlavného príbehu je tu niekoľko vedľajších príbehov. Príbeh slnka, príbeh rúk, príbeh dobrej vody v Maleňanoch, príbeh slepoty. Príbeh slnka je asi najdôležitejším vedľajším príbehom a práve jeho expozičia umožňuje oneskorený nástup zápleťky hlavného príbehu podobne, ako tomu bolo v prípade amerického filmu CASABLANCA. V SLNKU V SIETI nastupuje vedľajší príbeh zápleťkou v 6. minúte a bodom zvratu v 10. minúte. Motív slnka končíme v závere 1:28:30 milosrdným klamstvom Bely svojej matke o hupaní, pretože nám slnko ujde z neexistujúcej siete. Podobne ako SLNKO V SIETI rovnako aj CASABLANCA v dobe svojho vzniku nepoznala termín trojaktová štruktúra. Jej divácky úspech, dodnes sa považuje za jeden z najlepších filmov v histórii

kinematografie spôsobil skúmanie štruktúry a v konečnom dôsledku popri filmoch Orsona Wellsa, Chaplinových a ďalších filmoch sa stali základnými filmami pre pomenovanie trojaktovej štruktúry.

ZÁHRADA

(réžia: Martin Šulík, scenár: Marek Leščák, Martin Šulík, 1995)

- 00:06:00 Zápleťka vzhľadom na vzťah k otcovi, Otec prichytí syna s vlastnou zákazníkcou.
00:08:00 Zpleťka vzhľadom na akčný príbeh. Odchod do záhrady.
00:17:00 Zápleťka vzhľadom na vzťahový príbeh. Zoznámenie s Helenou.
00:21:42 Rozprava (debata a zároveň pomenovanie témy): „Čo ste dnes spravili?“ pýta mystický pastier oviec. „Čo po vás zostane, keď nič nerobíte?“
00:25:00 1. bod zvratu: Jakub začne zveľaďovať záhradu.
00:36:05 Prekonávanie prekážok vo vzťahu k motívu žiarlivosti, narodenie syna
00:49:10 Bod stredu filmu: Zmierenie Jakuba s otcom.
01:17:10 Bod beznádeje: Helena tri dni nevstala z postele.
01:19:35 2. bod zvratu: Jakub zachraňuje Helenu.
01:22:00 Klimax: Jakub boxuje s otcom.
01:35:00 Návrat hrdinu do bežného života. Helena levituje, „Konečne je všetko tak, ako má byť.“ Nenormálne sa stáva normálnym.
01:39:24 Koniec.



Film ZÁHRADA získal päť Českých levov, mal úspech na festivaloch v Mannheime, Cottbuse, Bologni, Turíne, Saint Etienne a v Belforte. V tomto prípade pred bodom zvratu pri pomalom tempe rozprávania záujem diváka je podchytený tromi zápletkami. Dvakrát vzhľadom na vedľajšie príbehy a raz vzhľadom na hlavný príbeh.

Z iných slovenských filmov sa dá spomenúť SILA ĽUDOSKOSTI, medzinárodne najúspešnejší dokumentárny film v slovenskej histórii, Jakubiskové VTÁČKOVIA, SIROTY A BLÁZNI (1969), kde každá z troch poviedok má samostatnú trojaktovú štruktúru. Veľmi vhodnou štruktúrou je POSTAV DOM A ZASAĎ STROM, PERINBABA, TISÍCROČNÁ VČELA. Filmy BÁTHORY, POST COITUM, NEJASNÁ SPRÁVA O KONCI SVETA sú výzvou na analýzu štruktúry vzhľadom na úspech u divákov.

Záver 3. pomenovanej tézy:

V najúspešnejších československých filmoch vieme rozlíšiť trojaktovú štruktúru.

Aj úspešné československé filmy by mohli byť výborným podkladom pre skúmanie a pomenovanie trojaktovej štruktúry tak, ako to urobili americkí teoretici: Syd Field, Blake Snyder, Robert McKee, David Bordwell, Michael Hauges, Christopher Vogler a ďalší vo vzťahu k úspešným svetovým filmom.

53

Téza č. 4:

Z troch spôsobov výstavby horizontálnej štruktúry príbehu najdôležitejšou je štruktúra príbehu vybudovaná prostredníctvom túžby hrdinu.

54

ŠTRUKTÚRA Z TROCH POHĽADOV

Na horizontálnu filmovú štruktúru príbehu sa vieme pozrieť z troch pohľadov:

1. štruktúra výstavby príbehu (aristotelovský alebo trojaktový pohľad)
2. štruktúra výstavby motívov
3. štruktúra vnútornej a vonkajšej túžby hrdinov

55

Pomenovanie „horizontálna“ okrem iného znamená, že popri nej dôležitou štruktúrou je vertikálna štruktúra.

1. štruktúra výstavby príbehu

Najdôležitejšími bodmi štruktúry sú body zvratu. Vo filmovom rozprávaní je ich nespočítateľne veľa, ale z hľadiska makroštruktúry nás najviac zaujímajú v takomto význame:

Najdôležitejších z nich je šesť zásadných bodov:

1. zápletka
2. vyvrcholenie, klimax
3. začiatok
4. bod zvratu 1
5. bod zvratu 2
6. stred filmu

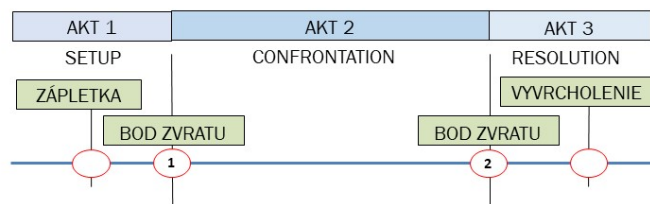
Ďalšími dôležitými štruktúrnymi bodmi je bod beznádeje, háčik, výzva, uvažovanie, neúspešné prekonávanie prekážok, deliace body, falošné víťazstvá a falošné prehry, apendix. Okrem nich je v príbehu nespočetné množstvo drobných bodov zvratu.

56

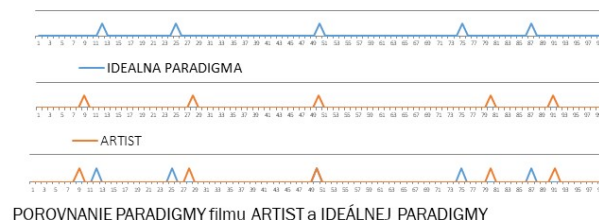
Obidva najdôležitejšie štruktúrálné body, aj zápletku aj vyvrcholenie študenti podceňujú a na otázku, kde v ich príbehu sa nachádzajú, nevedia často odpovedať. Počas konzultácie literárnej prípravy ambiciózneho dokumentárneho filmu o elektrárni vo Fukushime som vytkol absenciu vyvrcholenia. Tak sa aj stalo, film rok dodatočne v strižni hľadal riešenie a nenašiel.

Štruktúra je pružná!

Ide o paradigmu dramatickej štruktúry makroštrukturálnych bodov zvrátov.



THE ARTIST (Michel Hazanavicius, 2011)
– porovnanie ideálnej paradigmy (1 : 2 : 1)
v porovnaní s pružnosťou paradigmy filmu,
ktorý je držiteľom Academy Award.



57

Film ARTIST je výborným príkladom pružnosti štruktúry, alebo tendencie moderných filmových príbehov v rámci pružnosti. Z diagramu je viditeľný posun rozhodujúcich štrukturálnych bodov voči ideálnemu rozloženiu štruktúry v expozícii smerom dopredu a pri vyvrcholení smerom dozadu. Tendencia dať zápletku čo najskôr sa objavuje vo filme KRAMER VS KRAMER, kedy zápleтка sa vkladá dokonca už 5. minúte, Kramerová odchádza od svojho manžela. Naopak po vyvrcholení je potrebné čo najskôr dorozprávať dôležité nedokončené motívy a držať hrdinu pri návrate do bežného života čo najkratšie.

ŠTRUKTÚRA Z TROCH POHĽADOV

1. štruktúra výstavby príbehu (aristotelovský alebo trojaktový pohľad)
2. **štruktúra výstavby motívov**
3. štruktúra vnútornej a vonkajšej túžby hrdinov

58

Štruktúra výstavby motívov

Všetky prvky filmovej reči môžeme všeobecne nazvať motívmi.

Motív svetla, rekvizity, kostýmy, masky... Motív filmového triku, zvuku, farebnosti hlasu atď. Motívy môžu byť viditeľné, počuteľné alebo motivačné.

Vzájomnou zrážkou motívov vznikajú beaty, konflikty, čiastočná aj celková štruktúra formy príbehu. V širokom zábere (VC EVC) je veľké množstvo motívov, na ktoré nie je položený dôraz. Ak záber zúžime na detail, obsah záberu dostáva prevládajúci motív, s ktorým už musíme pracovať ako s motívom troch fáz.

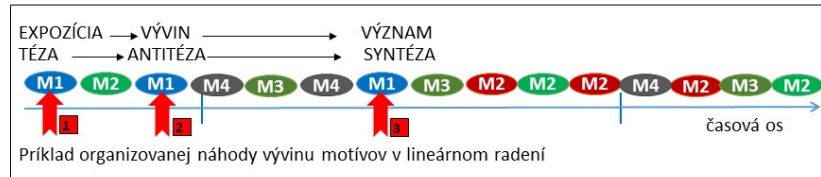
Pri každom motíve hovoríme o expozícii motívu, jeho vývine a význame. Každý motív má začiatok, stred a koniec:

1. Expozícia (začiatok) znamená prvé uvedenie motívu.
2. Vývin (stred) znamená pripomenutie existencie motívu v jeho vývojovej fáze. Neznamená to, že motív môže mať len jednu vývojovú fázu. Môže ich mať niekoľko, pričom dôraz sa kladie nie na opakovanie motívu, ale na jeho vývoj. Príliš veľa refrénových fáz znamená stereotyp a nudu.
3. Význam (koniec) je tou fázou motívu, keď pre príbeh dochádza k vyjadreniu príčiny, prečo je určitý motív súčasťou filmového rozprávania. Ak ľubovoľný použitý motív nenadobudne význam, vyvstáva otázka, prečo bol vôbec použitý. Ak sa združí mnoho motívov, ktoré nenadobudnú význam, film je nezrozumiteľný. Vyššou úrovňou filmovej reči je nechať niektorým motívom úmyselne význam a nechať ich dešifrovať diváka (DVOJITÝ ŽIVOT VERONIKY, A SEPARATION).

59

Pri každom motíve hovoríme o expozícii motívu, jeho vývine a význame. Použitá interpretácia je jedinečná a dokonale zapadá do konceptu začiatku, stred a konca.

Ak motívom je hlavný hrdina, tak podľa doslovného výkladu trojitého použitia motívu by znamenalo mať vo filme hrdinu len trikrát. Čo je hlúposť. Vývojová fáza motívu môže byť nespočetná, ale musí skutočne reprezentovať vývoj a nie opakovanie. V prípade hrdinu expozícia a význam zodpovedajú princípu charakterového oblúka, alebo princípu zmeny hrdinu. Filozofický výklad hovorí, že expozícia je téza, vývin je antitéza a význam je syntéza.



Príklad organizovanej náhody vývinu motívov v lineárnom radení

Z grafu je zreteľný organizovaný chaos motívov, ktorý vytvára pevnú dramaturgickú štruktúru viažucu sa na vedomie diváka. Trojdobý rytmus je obdobou filmového valčíka.

KOLJA (Jan Svěrák, 1996) – motív kufra (čemodana) je exponovaný príchodom Kolju k Loukovi, motív kufra nadobudne význam v druhom bode zvratu, keď Louka pred únosom Kolju pripraví dva kufre ako symbol spojenia a vizuálneho naplnenia oblúka.

UP IN THE AIR (Jason Reitman, 2009) – putujúca fotografia sestry a švagra dostane význam na svadbe sestry.

60

Svojho času, to bolo v časoch, keď na strihovej skladbe FTF VŠMU študoval náš prvý ročník strihačov, tzv. strihači technického záznamu v televízii, po prednáške interpretujúcej aplikáciu trojice motívov v Steven Spiebergovom filme JURSKÝ PARK, prišiel za mnou vtedajší študent a povedal: "Znechutil ste mi film, Stratil som názor, že film je umením". JURSKÝ PARK vo svojom čase sa stal najnavštevovanejším filmom sveta a snáď nebolo človeka v modernom svete, ktorý by ho nevidel alebo o ňom nepočul.

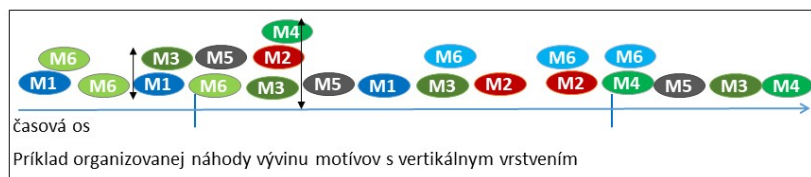
PRETTY WOMAN (Garry Marshall, 1990) – analýza trojice vývojových motívov:

Motívy	1. expozícia	2. vývin	3. význam
Pouličný zabávač	Kladie otázku na sny	Vivian má sen Edward má sen	Odpovedá na sny v Hollywoode
Porovnávanie	Guľatosť peňazí v dvoch rukách	Guľatosť kondómu v dvoch rukách	Porovnanie práce kurtizány a obchodníka
Schodište domu – symbol veže	Vivian uteká pred zaplatením	Vivianina rozprávka o princeznej a princovi	Edward sa šplhá hore po schodišti ako do veže
Edwardova obava z výšok	Edward sa bojí výšok	Edward urobí pokrok vo svojich obavách z výšok	Edward sa šplhá hore po schodišti ako do veže
Divadlo a opera	Milovanie opery na celý život	Spomenutie divadla v dialógu	Operná melódia ako leitmotív milovania na celý život
Bozkávanie na ústa	Vivian sa nebozkáva	Edward chce pobožkať	Spoločné bozkávanie na ústa
Rozprávka o Popoluške	Vivianina rozprávka o princeznej a princovi	Odpoveď: komu sa podarilo získať boháča	Zavŕšená rozprávka
Stolovanie	Raňajky v hoteli	Učenie stolovania	Stolovanie v reštaurácii
Kravata	Vivian viaže kravatu	Vivian kupuje kravatu	Kravata ako symbol zmeny
Ukončenie vzťahu	Edward hovorí: „Šesť dní a dost.“	Edward kúpi Vivian apartmán	Edward už Vivian nikdy neopustí
Nakupovanie šiat Vivian	Je odmietnutá pri nakupovaní	Je obskakovaná pri nakupovaní	Oslňuje v nových šatách
Kúpanie	Edward sa sám sprchuje	Vivian sama vo vani	Obidvaja spoločne vo vani

61

V tabuľke máme dôkazovú metodológiu troch fáz motívov v vybranom divácky úspešnom filme.

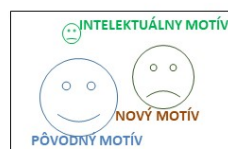
Motívy na časovej osi nevstupujú do príbehu len lineárnym radením za sebou, ale aj vertikálnym vrstvením nad sebou. Veľmi dôležitým vertikálnym vrstvením motívov je expozícia filmu. Vtedy jednou z metód prístupu je, že už exponovaný motív sa stáva známym motívom a ako známy motív nesie so sebou vo vertikálnej vrstve nový, dovtedy neexponovaný motív.



Vrstvenie motívov odpovedá na autorovu otázku: Aký ďalší motív okrem uvádzajúceho motívu záber prináša? (Akú ďalšiu emóciu prináša?)

Súčasťou mizanscény záberu je aj intelektuálny motív, ktorý z hľadiska zrelosti záberu je nadhodnotou v zábere. Je určený pre tých divákov, ktorých kvocient je alebo privysoký, alebo pre tých, čo sa rozhodli všimnúť to, čo ostatní diváci nevidia na úkor iného. Je zakódovaný, môže byť symbolom a zvyčajne je súčasťou 3. plánu a nevstupuje priamo do príbehu. Príkladom môžu byť filmy Sergeja Ejzenštejna.

Nositeľmi motívov sú zábery v prepojení obrazu a zvuku.



62

VTÁCI (THE BIRDS, Alfred Hitchcock, 1963) – expozícia filmu je príkladom naplnenia všetkých troch motívov. Titulková pasáž prináša hrôzostrašnú atmosféru vtákov. Zvuk vtákov nás uvedie na námestie veľkého mesta, kde je pozornosť kamery upriamená na dôstojne idúcu ženu, ktorá nám predstaví nový motív s názvom mesta uvedenom na plagáte. Reakcia na zapískanie nám umožní spoznať jej tvár, vznik sympatie, následne po zopakovaní motívu čudnosti správania vtákov ju necháme vojsť do obchodu a intelektuálnym motívom predstaviť autora filmu Alfreda Hitchcocka.

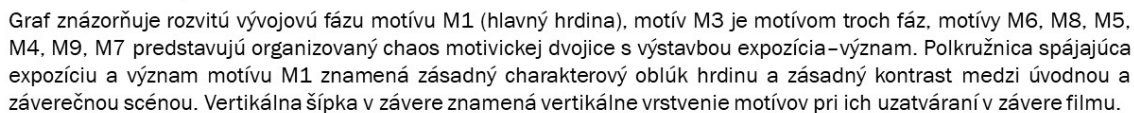
NÁVRAT IDIOTA (Alexander Gedeon, 1999) – parafráza literárneho štýlu Bohumila Hrabala v liste idiota Františka je ukrytým intelektuálnym motívom.

Dôsledné dodržiavanie trojice motívov je určené pre zdravé jadro priemerného diváka. Ide o jasné a zrozumiteľné podávanie informácií, ktoré pre vzdelaného diváka alebo nadpriemerného diváka môže byť niekedy obťažujúce. Variantom vyhnutia sa stereotypom je riešenie motívov v dvojiciach alebo v striedaní motivických dvojíc a trojíc.

Príklad organizovanej náhody vývinu dvojice motívov s vertikálnym vrstvením

THE FIGHTER (David O. Russell, 2010)

63



This scatter plot displays the annual publication count for the topic 'The Role of the State in the Economy' from 1980 to 2010. The x-axis represents the year, and the y-axis represents the number of publications. The data points are as follows:

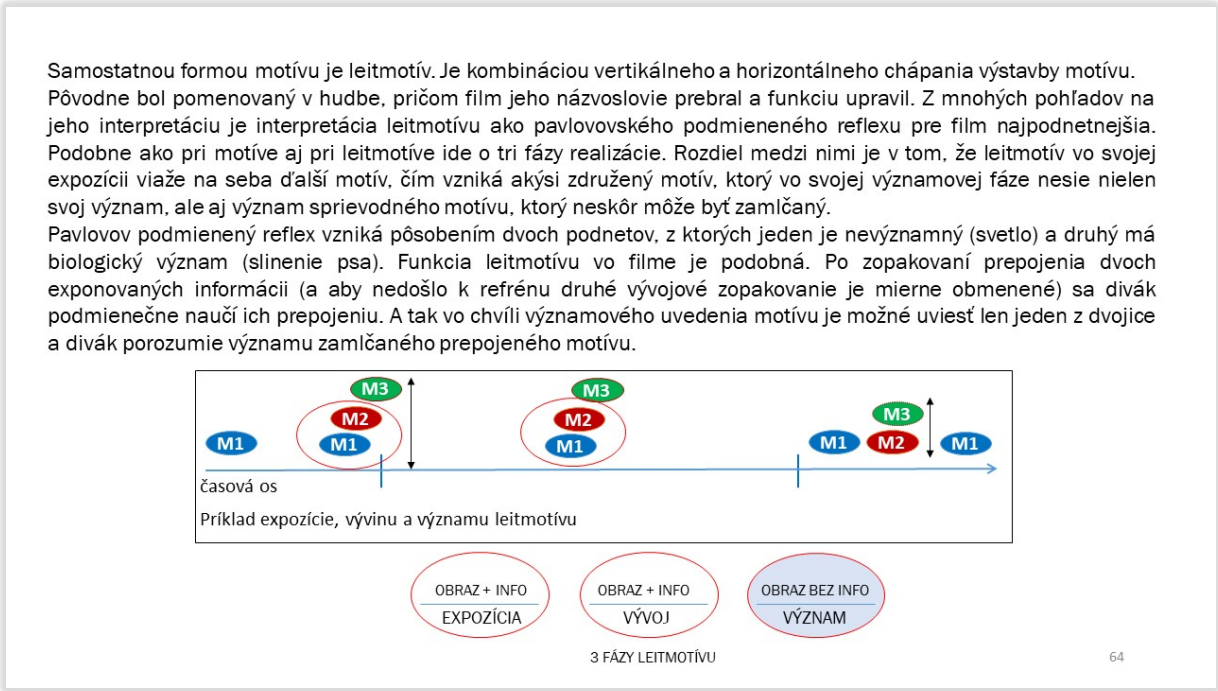
Year	Number of Publications
1980	1
1981	2
1982	1
1983	1
1984	1
1985	2
1986	1
1987	1
1988	1
1989	1
1990	1
1991	1
1992	1
1993	1
1994	1
1995	1
1996	1
1997	1
1998	1
1999	1
2000	1
2001	1
2002	1
2003	1
2004	1
2005	1
2006	1
2007	1
2008	1
2009	1
2010	1

63

Je tu ešte možnosť osamoteného motívu, ktorý prof. Párnický na jednej analýze tímových prác pomenoval: "Nu vot i chuliganstvo."

Chuligánstvo osamotených motívov je možné, je aj bežné, ale zároveň treba ho vedieť aplikovať. Obyčajne osamotený motív je viazaný na teóriu transformácie motívov. Majstrami osamoteného motívu „chuligánstva“ sú bratia Coenovci.

Pavlovov podmienený reflex vzniká pôsobením dvoch podnetov, z ktorých jeden je nevýznamný (svetlo) a druhý má biologický význam (slinenie psa). Funkcia leitmotívu vo filme je podobná. Po zopakovaní prepojenia dvoch exponovaných informácií (a aby nedošlo k refrénu druhé vývojové zopakovanie je mierne obmenené) sa divák podmienené naučí ich prepojeniu. A tak vo chvíli významového uvedenia motívu je možné uviesť len jeden z dvojič a divák porozumie významu zamlčaného prepojeného motívu.



64

A BRILLIANT MADNESS (Ron Howard, 2001) – dokumentárny film o Johnovi Nashovi, nositeľovi Nobelovej ceny, pracuje s motívom bicykla krúžiaceho v osmičkách na univerzitnom nádvorí. Tento nosný vizuálny motív je napojený na komentár v zmysle „Toto je génus.“ Tento združený motív je vo vývoji niekoľkokrát zopakovaný, aby neskôr význam „je génus“ bolo možné vyrozprávať len obrazom ukazujúcim osmičkový pôdorys bicykla.

Leitmotív zvukom. OSTŘE SLEDOVANÉ VLAKY (Jiří Menzel, 1966) – film je príkladom práce s leitmotívmi. Jeden z nich je leitmotív pískania výpravcu Hubičku. Motív pískania je prepojený na príjemný erotický zážitok. Keď si neskôr zapíska identický hudobný motív Miloš Hrma, divák vie, že Miloš je vyliečený zo svojej erotickej fobie.

Leitmotív fyzickým výkonom. FORREST GUMP (Robert Zemeckis, 1994) – beh Forresta v expozičnej fáze vo vývojových fázach znamená nezlomnosť, víťazstvo a dosiahnutie cieľa. Keď vo významovej fáze leitmotívu vstane z lavičky a rozbehne sa riešiť svoj vzťahový príbeh, divák vie, že dosiahne cieľ. Tento leitmotív bol vybudovaný obrazovo bez verbálnej charakterizácie.

Ďalšími formálnymi možnosťami tvorby leitmotívu je leitmotív gestom alebo posunkom (NA KONCI S DYCHOM – utretie nosa, SCHINDLEROV ZOZNAM – prípitok, UNAVENÍ SLNKOM – pyštek), montážou záberov (LOLA BEŽÍ O ŽIVOT), leitmotív kompozíciou (KOLJA – vystretá noha v posteli), leitmotív dialógom (UNAVENÍ SLNKOM – pjoš i nezakusivaješ znamená leitmotív opitosti), leitmotív rekvizitou (DELIKATESY – mechanická hračka, AMADEUS – maska)...

Celoživotný leitmotív je opakujúcim sa motívom filmového tvorca. Motív utekajúceho dieťaťa krajinou oznamujúceho svetú novú udalosť je celoživotným leitmotívom Nikitu Michalkova (OBLOMOV, UNAVENÍ SLNKOM, BARBIER SIBÍRSKY, 12...). Motív kľukatiacej sa cesty je celoživotným leitmotívom filmov Františka Feniča (LABUTIA PÚŤ, DIADÉM, TAM A SPÄŤ, BATROMIOV DOM, DŽÚSOVÝ ROMÁN...).

Oddaľovanie významu. Možnosťou trojice motívov je taká trojica, kde sa zásadný dôraz kladie na expozičný motív (the plant) a následne na oddaľovanie významového motívu (payoff). Oddaľovanie významového motívu pomáha vytvoriť a udržiavať napätie. Expozičným motívom je napríklad zákaz otca synovi šoférovať. Ak syn hneď v nasledujúcej scéne si auto vezme, oboeríme diváka o možnosť napätia. Vývojový motív oddaľujeme, čím posilňujeme napätie z riešenia situácie.

VTÁCI (THE BIRDS, Alfred Hitchcock, 1963) – expozičný motív závislosti útočenia vtákov kvôli kletke s papagájmi nikdy nedostane význam, hrdinovia sa to nikdy nedozvedia.

ŠTRUKTÚRA Z TROCH POHĽADOV

1. štruktúra výstavby príbehu
2. štruktúra výstavby motívov
3. štruktúra vnútornej a vonkajšej túžby hrdinov

65

Cesta k emócií diváka

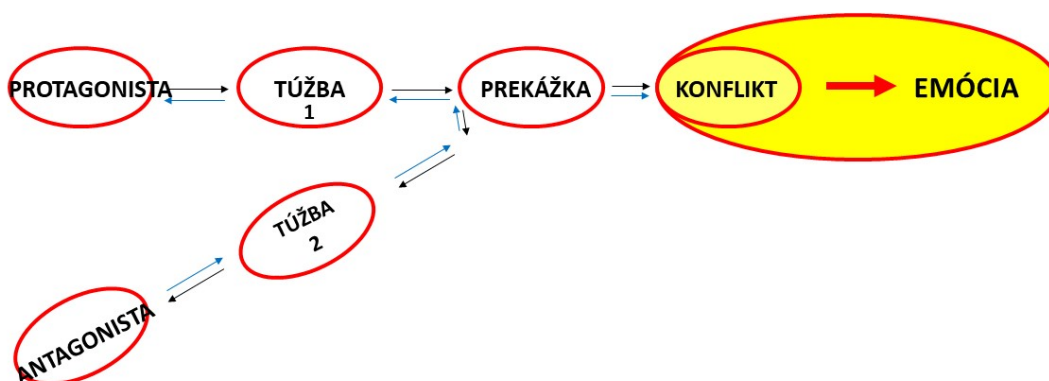


66

Ak sa divák rozhoduje pozerať alebo nepozerať filmový príbeh, dôvodom nie je to, aby očakával vlastné rozmyšľanie, vlastnú mozgovú aktivitu. Očakáva obdržanie emócie. Divák musí dostať emóciu. Ak sa zamyslíme nad princípom smiechu ako základnej ľudskej emócie, keď sa človek pozrie na krajinu, flóru alebo faunu, nemá sa prečo smiať. Ak sa zasmieje na zvierati, tak len z dôvodu, že mu asocioje nejakú ľudskú vlastnosť. Emócia je vždy spojená s človekom. Podobne ako smiech aj ostatné emócie sú spojené len a len s človekom a s tým čo je človeku ľudské. Preto nositeľom emócie vo filmovom príbehu môže byť len človek a asociácia na ľudskú vlastnosť. Filmový hrdina so svojim charakterom je dopravným prostriedkom filmovej emócie. Motorom napredovania je túžba hrdinu. Na ceste pri napĺňaní túžby musia prichádzať prekážky, ktoré spôsobujú konflikty. Tie sú zásadným väzbovým materiálom k divákovi. V konfliktoch vzniká spojenie filmára a diváka.

Nezlučiteľnosť túžby dvoch charakterov

Prekážkou sa stáva výsledok napĺňania túžby protichodného charakteru



67

3. Štruktúra vnútornej a vonkajšej túžby hrdinov

Pri konfliktoch ide o rozporuplné konanie hrdinov, kde odlišné ciele vedú ku konfliktu. Rozpor a protichodnosť záujmov tvorí jadro konfliktu. Aby však k dramatickému konfliktu došlo, musia mať konania hrdinov a ich ciele aj niečo spoločné – musia to byť vzájomné vzťahy. Táto vzájomnosť sa prejavuje aj tým, že konflikt obvykle nekončí naplnením jediného cieľa, ale naplnením alebo modifikáciou všetkých cieľov, s ktorými hrdinovia do stretnutia vstupovali. Konflikt sa líši od zápletky, ktorej úlohou je zvrät v príbehu, dramatickým stretnutím protichodných cieľov a túžob. Z každého ďalšieho konfliktu by mali postavy vychádzať zmenené a s novou skúsenosťou. Divák by nemal dostať možnosť stotožniť sa len s jednou postavou. Najúčinnnejšími sú konflikty, v ktorých sa divák môže vcítiť do postojov všetkých súperiacich strán. Najsilnejšie pôsobia neriešiteľné konflikty, provokujúce všetky zúčastnené strany k riskantnému vypätiu bez toho, aby mohol mať konflikt riešenie.

Konflikty delíme na:

1. **vnútorné** (ZÁHRADA, KRISTOVE ROKY, 322, BALADA O SIEDMICH OBESENÝCH, STRUKTURA KRYSTALU, MELANCHÓLIA, zväčša európsky film)
2. **osobné** (telenovely, SIDEWALKS OF NEW YORK, HÁDAJ, KTO PRÍDE NA VEČERU)
3. **vonkajšie** (FANTOMAS, THE MATRIX, INDIANA JONES A HLADAČI STRATENEJ ARCHY, JAMES BOND, INCEPTION a ďalšie akčné filmy...)

67

Niekedy je toto členenie zjednodušené len na členenie vnútorných a vonkajších konfliktov. Hovorí o tom teória konfliktov na dvoch úrovniach.

MOTIVÁCIA (TÚŽBA) HRDINU:

Maslowova pyramída vytvára vzájomné vzťahy medzi ľudskými potrebami spôsobujúce hrdinovú motiváciu konať. Definoval ju Harold Maslow v roku 1943. Z piatich pomenovaných potrieb je piata „potreba seberealizácie“ označujúca ľudskú snahu naplniť svoje schopnosti a závery najdôležitejšia.

Sebatranscendencia (duchovné potreby) sú vrcholné zážitky ako spôsob osobného rastu a životného naplnenia.

Viktor Frankl: psychológ: ktorý prežil Osviečením: definuje ľudskú povahu trojrozmerné. Podľa neho má rozmer **fyziológický** (biologický), **psychologický** (túžba a vôľa) a **noologický** (duchovný a metafyzický). Tieto rozmery sú medzi sebou rovnocenné. Nedostatok fyziologických potrieb spôsobí telesné ochorenia, nedostatok psychologických potrieb spôsobí emocionálne problémy (nikto ma nemá rád, nikto mi nerozumie) a nedostatok noologických potrieb môže spôsobiť existenciálnu krízu: stratu zmyslu života.

Sigmund Freud považoval za hlavnú motiváciu človeka túžbu po slasti.

Adolf Adler definuje potrebu úsilia človeka o výnimočnosť a nadradenosť preto, aby prekonal vlastnú menejcennosť. Najčastejším úsilím je boj o moc v túžbe, že získaním moci sa ostatným ľuďom vyrovná.

Aby boli hrdinove túžby komplexne, mal by prejavovať fyziologickú, psychologickú a noologickú túžbu.⁶⁸



Poznanie motivácie a psychológia človeka je pre filmára zásadne dôležitá aj z pohľadu diváka aj z pohľadu hrdinu vo filme. Autor príbehu musí hrdinovi dávať všetky tri rozmery: fyziologický, psychologický a noologický a v priebehu príbehu ich postupne dávkovať.

TVORBA CHARAKTERU VO FILME

Platón a Aristoteles definovali pojmy diegesis a mimesis. Mimesis viac ukazuje, ako rozpráva. Vo filme je to tá zásada, ktorá hovorí: „Rozprávania obrazom.“

Napriek úsiliu rozprávať predovšetkým obrazom, to znamená pripravovanými činmi a vykonanými skutkami hrdinu (DUEL, SVETLÁ VELKOMESTA...)

Charakterizácia zápletkou, dialógom, triádou(!), bojom o dominanciu, archetypizáciou, konfliktmi ale predovšetkým charakterizácia situáciou, kedy mu strhneme masku. (ČERVENÁ KALINA, BOXER A SMŤ, TANEČNICA V TME)

CIEĽ CHARAKTERIZÁCIE

1. Vzbudiť sympatie k hrdinovi.
2. Nechať sa diváka obávať o hrdinu.
3. Nechať diváka obdivovať hrdinu (povahová kvalita, vtipnosť hrdinu, profesionálna odbornosť).
4. Ukázať vzťah k moci (schopnosť viesť kolektív, ísť za svojím cieľom, šíriť svoje presvedčenie).
5. Informácie podávanými hrdinovi informovať diváka.
6. Prostredníctvom emócií a poznání hrdinu preniesť emóciu a poznanie na diváka.

CHARAKTERIZÁCIA HRDINU JE

1. silná dramatická potreba, túžba, snaha po dosiahnutí cieľa,
2. silný uhol pohľadu, osobný alebo spoločenský postoj,
3. vlastnosti – čudné charakterové alebo vizuálne vlastnosti, chyba hrdinu,
4. zmena vo vnímaní sveta hrdinom.

69

Syd Field uvádza na treťom mieste „postoj hrdinu“. Pri porovnaní s bodom 2 "silný uhol pohľadu" ide o veľmi malý rozdiel v obsahu oboch pojmov, preto som tieto dva charakterizácie zlúčil do jedného bodu. Charakterizačné prvky som rozšíril o charakterizáciu výlučnej postavy, jedinečnej vo svojom sociálnom prostredí, svojím vzhľadom alebo aj svojimi komplexmi.

Zmena vo vnímaní sveta hrdinom.

Aby mohla nastať zmena medzi počiatočným stavom hrdinu s jeho nazeraním na svet a konečným stavom hrdinu s jeho novým poznaním hrdina musí prejsť nejakým poznávacím procesom. V tomto procese sa musí byť aktívnym, musí k sebe pripútať diváka prostredníctvom sympatií a prejať túžbu a vôľu po dosiahnutí cieľa. Dosiahnutím cieľa vzniká nové poznanie.

Zmeny u hrdinov v slovenských filmoch: Medená veža, 322, Južná pošta, Muzika, Záhrada je viditeľná

SYMPATIZÁCIA S HRDINOM

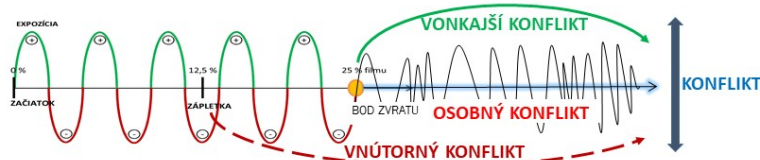
Vzťah sympatií k hrdinovi by mal vzniknúť okamžite, ako je to len možné nezávisle od žánru alebo či ide o kladného alebo záporného hrdinu. Ak je hrdina sympatický, divák sa s ním stotožní. Psychológia človeka je založená na vlastnosti, že človek-hrdina je zaujímavý vtedy, ak je v problematickej situácii a má chybu. Preto sympatického hrdinu čo najskôr vkladáme do problematických situácií. Vlastnosti hrdinu, pri ktorých vzniká sympatia:

1. **Výnimočnosť a odvaha.** Pasívny protagonista je pre vznik diváckeho filmu okamžite problém.
2. **Chyby hrdinu.** Je nám sympatické ak uvidíme zlé vlastnosti u hrdinu, ktoré rozoznáme najlepšie na svojich blízkych.
3. **Nespravodlivosť voči hrdinovi.** Väčšina úspešných filmov v expozícii charakterizuje hrdinu ako poškodeného v jeho sociálnych vzťahoch. KOLJA, THE AVIATOR...
4. **Schopnosti.** Obdivujeme ľudí, ktorí niečo vedia, sú experti, alebo sú v niečom lepší ako my diváci.
5. **Zábavnosť v niektorej zo situácií.** Tešíme sa z ľudí, ktorí majú zmysel pre humor. POLICAJT Z BEVERLY HILLS, MAN IN BLACK, OSTRE SLEDOVANÉ VLAKY
6. **Dobromyseľnosť.** LÉON: THE PROFESSIONAL, VŠETKO, ČO MÁM RÁD...
7. **Nebezpečenstvo vyplývajúce zo situácie.** ALIEN...
8. **Rodinné a priateľské vzťahy.** ČERVENÁ KALINA,
9. **Usilovnosť v úsilí, posadnutosť myšlienkou.** ROCKY, SATURDAY NIGHT FEVER...

70

	Výnimočnosť a odvaha	Chyba hrdinu	Nespravodlivosť	Schopnosti	Smiešnosť	Dobromyseľnosť	Nebezpečenstvo	Priateľstvo a láska	Usilovnosť a posadnutosť
MEDENÁ VEŽA	áno	áno	áno	áno	áno/nie	áno	áno	áno	áno
322	áno	áno	áno	áno	nie	áno	áno	áno	áno
JUŽNÁ POŠTA	áno	áno	áno	áno	áno	áno	áno	áno	áno
LÁSKY JEDNÉ PLAVOVĽÁSKY	nie	áno	áno	áno/nie	áno	áno	áno	áno	áno
OBCHOD NA KORZE	áno	áno	áno	nie	áno	áno	áno	áno	áno
MUZIKA	áno	áno	áno	áno	áno	áno	áno	áno	áno
SLNKO V SIETI	áno	áno	nie	áno	nie	áno	áno	áno	áno
ZÁHRADA	áno	áno	áno	áno	áno	áno	áno	áno	áno

Tabuľka je dôkazným argumentom o potrebe sympatizácie s protagonistom v divácky úspešných filmoch. Ako negatívny príklad môžu byť uvedené filmy: ZVLÁŠTNÍ BYTOSTI (František Fenič, 1990) alebo POSLEDNÍ PLAVKY (Michal Krajčák, 2008).



Aby film zasiahol čo najväčšie množstvo divákov, mal by rozprávať na všetkých troch úrovniach konfliktov.

	Vonkajší konflikt	Osobný konflikt	Vnútorný konflikt
AMERICKÁ KRÁSA (Sam Mendes, 1999)	Snaha Lestra získať lásku Angely predstierajúcej skúsenosť.	Neustále hádky s manželkou, dcérou, zamestnávateľom.	Lester trpí pocitom neúspechu a snaží sa s tým bojovať.
AMÉLIA Z MONTMARTRU (Jean-Pierre Jeunet, 2001)	Úsilie pomáhať ľuďom.	Amélia sa mstí susedovi, predavačovi ovocia.	Túžba po láske a neschopnosť ju naplniť.
UNAVENÍ SLNKOM (Nikita Michalkov, 1994)	KGB si prichádza pre Kotova, ktorého sláva je neúnosná v porovnaní s kultom Stalina.	Všetky postavy majú osobné konflikty medzi sebou, zásadným konfliktom je boj o ženu.	Míťa je sluhom dvoch pánov. Zápasí medzi lojalitou KGB a žiarlivosťou ku Kotovovi.
SKŘIVÁNCI NA NITI (Jiří Menzel, 1969)	Pavel (Neckář) odmieta pracovať v sobotu.	Nevhodne sa pýta prezidenta, kde sa stratil mliekar.	Neschopný vyznať lásku.

72

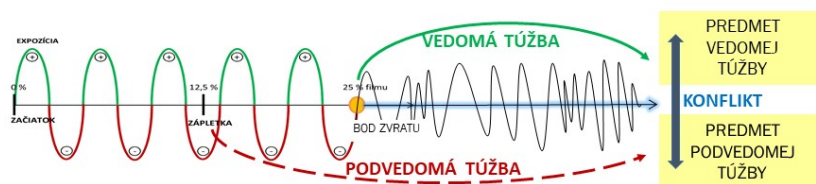
Podmienka realizácie troch konfliktov vo filme je spojená s osobnosťou autora. Vnútorný konflikt autorom nie je dosť dobre vykresliteľný, ak ho sám autor dôverne nepozná. Najlepším poznaním je jeho vlastný vnútorný konflikt. Známy je vnútorný konflikt Friedricha Nietzscheho, Franza Kafku, Francisa Scotta Fitzgeralda, Agathy Christie, Roger Waters z hudobnej skupiny Pink Floyd... Z filmárskeho prostredia sa ku komplexom alebo depresii priznali Jiří Menzel, Miloš Kopecký, Elo Havetta, Rainer Werner Fassbinder, Werner Herzog Stipetić...

Hlavný konflikt musí byť silným konfliktom. Je silným v prípade, keď sa antagonista zdá neporaziteľný, protagonista má veľmi silnú túžbu dosiahnuť určitý cieľ. Záleží aj na tom, ako nedosiahnuteľný je cieľ a ako je podmienený nasadením a stratou života.

Hlavný konflikt, vonkajší, osobný aj vnútorný musia byť viditeľným a čitateľným konfliktom a musia gradovať. Silný konflikt sa musí dostať do vyhrotených a mimoriadne extrémnych situácií. Ďalšími vlastnosťami hlavného konfliktu je jeho prekvapivosť, uveriteľnosť a ukončenosť.

Vonkajší konflikt je výsledkom vonkajšej túžby. Vnútorý konflikt je dôsledkom podvedomej túžby.

Vedomá túžba hrdinov sa začína naplňať bodom obratu, podvedomá túžba začína zvyčajne v expozícii filmu.



Štruktúra silnej dramatickej potreby, túžby a vôle po dosiahnutí cieľa hrdinov so svojimi zvratmi a konfliktami popri paradigmatických proporciách určených štrukturálnymi bodmi (zápletkou, bodmi zvratu atď.) a trojčlennou architektúrou budovania motívov je rozhodujúcim spôsobom vytvárajúcim skelet a dramaturgiu filmového príbehu.

73

Štruktúra silnej dramatickej potreby, túžby a vôle po dosiahnutí cieľa hrdinov so svojimi zvratmi a konfliktami popri paradigmatických proporciách určených štrukturálnymi bodmi (zápletkou, bodmi zvratu atď.) a trojčlennou architektúrou budovania motívov je rozhodujúcim spôsobom vytvárajúcim skelet a dramaturgiu filmového príbehu.

Ide o štrukturálnu túžbu campbellovsko-voglerovského hrdinu, ktorý vstupuje do jaskyne, získa poklad a prinesie ho svojmu ľudu. Popritom ľud zažije katarziu zo sebazáchovy. Túžba je zásadná pre ten najdôležitejší príbeh v dejinách ľudstva.

Dôsledkom stretu túžby hrdinu s prekážkami vznikajú konflikty. Konflikty sú vyjadrením hodnôt svojich interpretov na rôznych úrovniach rozprávania príbehu. V makroštruktúre, mezo- a mikroštruktúre. Konflikt na najnižšej úrovni sa prejavuje prostredníctvom miniatúrnych zvrátov ako vyjadrenia hodnôt, v angličtine beatov v minikonfliktoch, minizvratoch, zvratoch alebo konfliktoch. Čo to je beat?

Beat (voľne preložené znamená dôraz, prízvuk, upozornenie) malá štrukturálna zložka sa nachádza vnútri scény alebo záberu. Z mikroštruktúrneho pohľadu ide o minikonflikt. Spor medzi dvoma hodnotami, kladnou a zápornou, na najmenšej vyjadriteľnej ploche.

- A: *Pôjdeš nakrúcať film* (beat).
 B: *Nepôjdem* (beat), *musím si oddýchnuť* (beat).
 A: *Neprichádza do úvahy* (beat).



McKee:

Beat je premena chovania postáv v rámci akcie a reakcie. Beat za beatom meniace sa chovanie postáv smeruje k bodu zvratu scény.

Čo to je beat? Beat (v angličtine voľne preložené znamená dôraz, prízvuk, upozornenie) malá štrukturálna zložka sa nachádza vnútri scény alebo záberu. Z mikroštruktúrneho pohľadu ide o minikonflikt. Spor medzi dvoma hodnotami, kladnou a zápornou, na najmenšej vyjadriteľnej ploche.

V tomto príklade hádky hodnota „pôjdeš“ je kladnou hodnotou, hodnota „nepôjdem“ je zápornou hodnotou. „Musím nakrútiť film“ prináša opäť kladnú hodnotu, aby vzápätí bola vyvrátená zápornou hodnotou „neprichádza do úvahy“. V týchto troch vetách sa schovávajú dva mikroštruktúrne beaty.

FORREST GUMP (Robert Zemeckis, 1994)

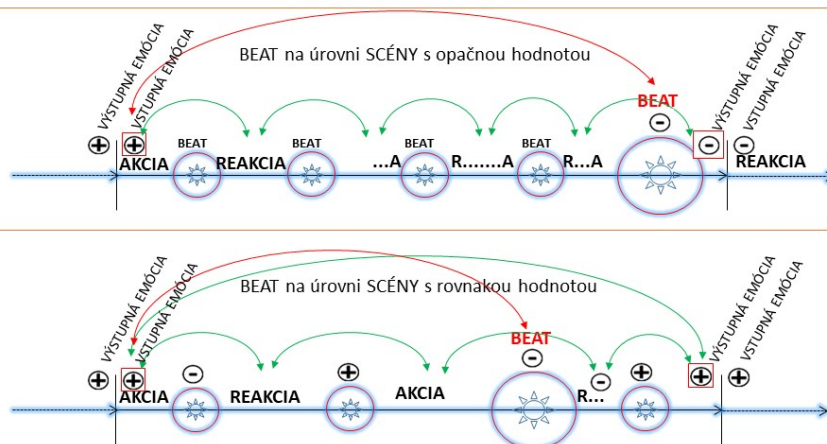


ZARADENIE BEATU DO VERTIKÁLNEJ ŠTRUKTÚRY FILMOVÉHO PRÍBEHU

1. Filmové okienko
2. Záber
3. Filmová udalosť
4. Scéna
5. **Beat**
6. Sekvencia
7. Akt
8. Príbeh
9. Seriál
10. Séria
11. Žáner
12. Celožánrový priestor (Príbehový trojuholník-Story triangel)

Prvok BEAT (ZVRAT) je zmenou správania v akcii a reakcii hrdinov.

Tieto meniace sa správania hrdinov beat po beate vytvárajú elementárne zvraty v scénach. Môžu byť vyjadrené predovšetkým dialógom, ale možnosťou sú aj ďalšie prvky filmovej reči. Nadhľady/podhľady, svetlo/tieň, tempo rýchle/pomalé, hudobný alebo zvukový akcent, druhý plán, kontrast všetkého druhu...



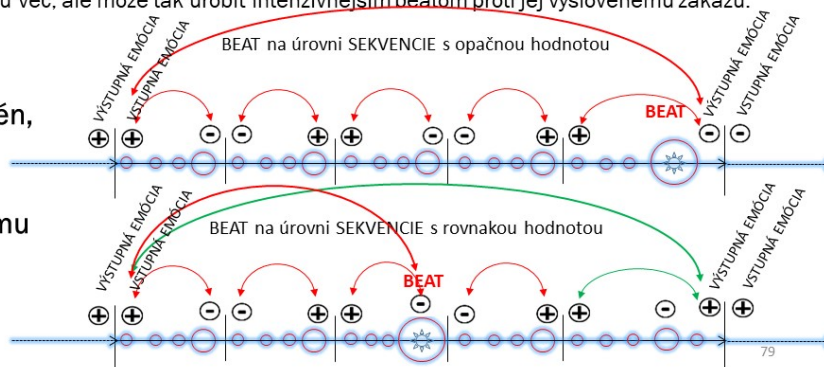
78

Všeobecné pravidlo hovorí, že medzi začiatkom a koncom scény by mal byť emocionálny rozdiel. Preto ak vstúpime do scény s pozitívnou emóciou, na konci scény by sme mali končiť s negatívnou. Po rade elementárnych zvrátov prichádza posledný zvrat, to je vlastne dôvod, prečo scéna pre príbeh je dôležitá, končíme scénu negatívne a nasledujúcu scénu začíname ako východisko so zápornou emóciou a na konci druhej scény sa opäť dostaneme k pozitívnej ukončujúcej emócií. Druhý graf nám však ponúka aj riešenie, kedy narúšame harmóniu pravidelného striedania emócií a na konci skončíme s emóciou rovnakou ako sme začali. Takáto arytmia má podobný emocionálny výsledok ako synkopa v hudbe.

Beaty sú motívy a rozhodnutia, ktoré usmerňujú pokračovanie príbehu vpred. Nerovnomerne a sporadicky ukladané „beaty“ sú v najviac nudných častiach a pre diváka najnezaujímavejších častiach filmu. Nesprávne vytvorené „beaty“ nútia neodôvodnene spozornieť diváka. Každý žáner pracuje s beatmi rôznym spôsobom. Akčný film má viac „beatov“, dráma má menej „beatov“ – predovšetkým rozhodnutí alebo zistení hlavného hrdinu. Otakár Vávra ako pedagóg presadzoval presvedčenie, že v jednej scéne smie byť jediná pauza (ako mikroštruktúrny beat). Steven Spielberg v strižni je nepriateľom beatov vo forme páuz, ale v scéne zblíženia Sterna so Schindlerom (SCHINDLER'S LIST) ich strihačovi akceptoval.

Okrem iných miest sa beaty nachádzajú na rozhraní sekvencií. Beat je tým intenzívnejší, čím je kontrast prudší. Brat môže ukradnúť sestre jej osobnú vec, ale môže tak urobiť intenzívnejším beatom proti jej vyslovenému zákazu.

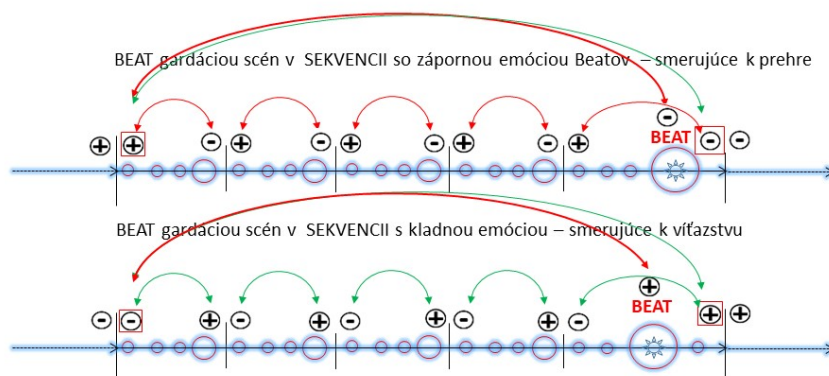
Sekvence sú radom scén, ktoré vyplývajú z posledného „zvratu“ a smerujú k nasledujúcemu „zvratu“.



79

To, čo platí pre postavenie a funkciu beatov (minizvrátov) pre scénu, platí aj pre postavenie minizvrátov v sekvencii. Sekvence sú radom scén, ktoré vyplývajú z posledného „zvratu“ a smerujú k nasledujúcemu „zvratu“.

Veľmi častou zostavou scén v sekvencii je **gradácia scén**, kde začiatky a konce scén majú rovnaký emočný náboj.

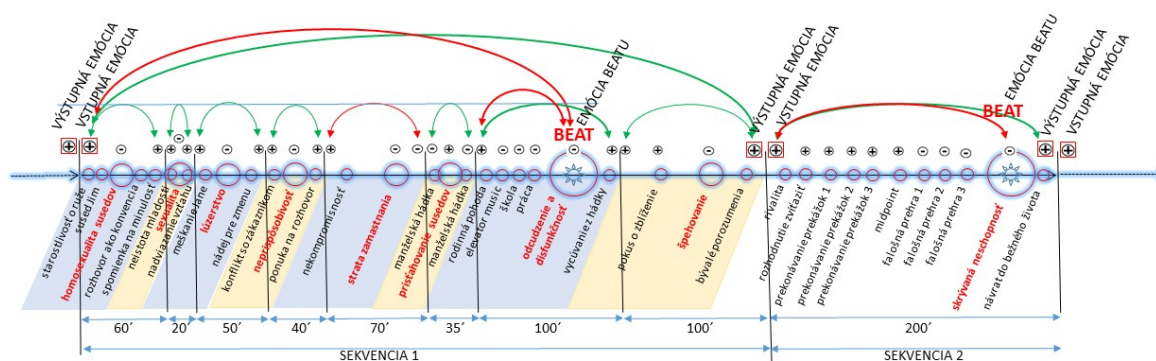


Súčasťou teórie je princíp kontrastov, ktorých vyjadrením je emočná sínusoida.

80

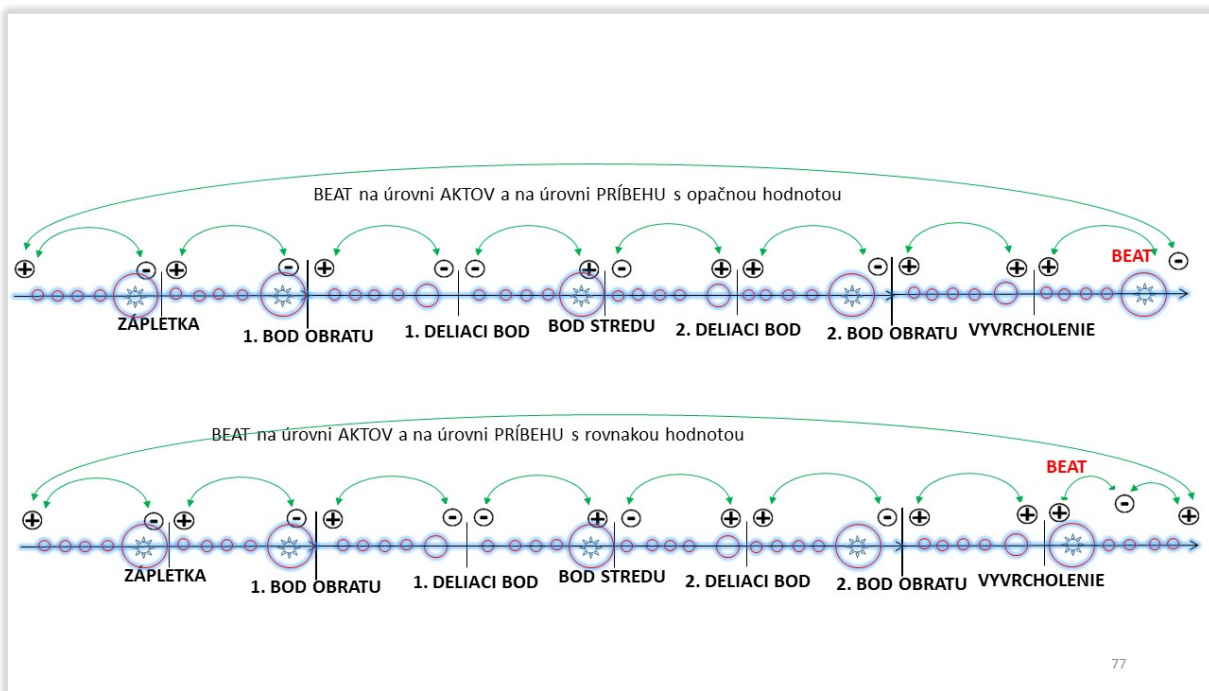
AMERICKÁ KRÁSA (American Beauty, Sam Mendes, 1999) – grafické vyjadrenie gradácie scén v sekvencii je **gradácia scén**, kde začiatky a konce scén majú zväčša rovnaký emočný náboj, ale vzťah vstupnej emócie voči beatu je v konflikte.

Mezoštruktúralný BEAT gradáciou scén v SEKVENCII s kladnou VSTUPNOU EMÓCIOU - smerujúce k prehre v EMÓCII BEATU



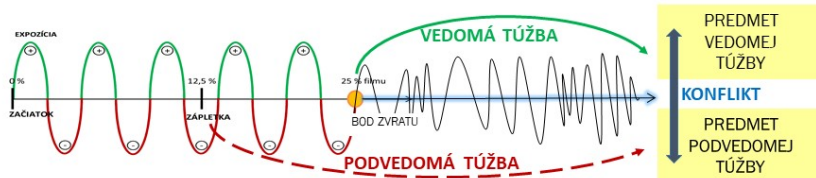
Symetria tvorená beatmi je až prekvapujúca. VSTUPNÁ EMÓCIA a VÝSTUPNÁ EMÓCIA sú totožné, (v našom prípade kladné) a zásadný kontrast vzniká medzi EMÓCIOU VSTUPNOU a EMÓCIOU BEATU.

81



Tento porovnávací graf na úrovni príbehu zdôrazňuje dva základné princípy rozprávania. Porovnáva európsky a americký. Európsky kladie dôraz na koniec, americký po vyvrcholení prikladá zmierenie. Európsky končí s negatívnou emocionálnou hodnotou na konci, americký je pozitívny.

Beaty (minizvraty, zvraty) sú základné neustále vyvíjajúce sa štrukturálne body filmového príbehu, ktoré sú vyjadrením vonkajšej alebo vnútornej túžby hrdinov v hlavnom alebo vo vedľajších príbehoch.



3-IRON (Kim Ki-Duk, 2004) – príklad filmu vedomej a podvedomej túžby:

Protagonista

- Vedomá túžba: žiť v cudzom prostredí spravodlivý život s vyrovnanými účtami.
- Podvedomá túžba: žiť individuálny a jedinečný život a naplniť svoj život harmóniou vzťahovej lásky.

Antagonistka – manželka

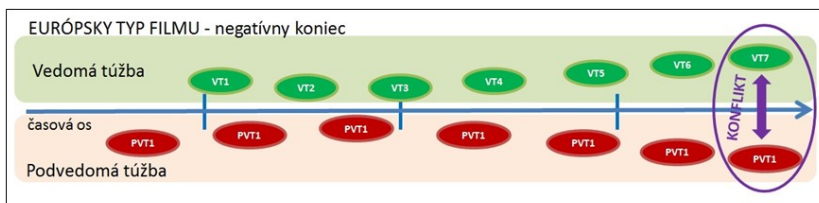
- Vedomá túžba: zachrániť svoju rodinu peniazmi, ktoré získa fotografovaním a životom konkubíny.
- Podvedomá túžba: hľadať harmóniu vzťahov, hmoty a priestorovej energie, mať monogamný vzťah.

Antagonista – manžel

- Vedomá túžba: žiť život s hmotným dostatkom, vlastniť veci a mať aj ženu.
- Podvedomá túžba: byť súčasťou kolektívu a súčasťou spoločenskej kolektívnej normy.

Dôkazová analýza vedomej a podvedomej túžby pri hlavných postavách v ázijskom filme.

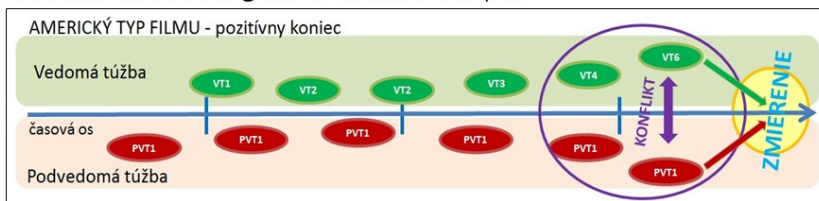
V prípade rozdielu pozitívneho a negatívneho konca vedomej a podvedomej túžby by graf príbehu vyzeral takto:



3-IRON (Kim Ki-Duk, 2004) – príklad ázijského filmu so záverečným konfliktom.

Protagonista naplnil svoju vonkajšiu túžbu žiť v cudzom prostredí spravodlivý život s vyrovnanými účtami, ale stal sa duchom s nejasným bytím a o svoju lásku sa musí deliť s nepriateľom.

Antagonistka naplnila vedomú túžbu zachrániť svoju rodinu peniazmi, ktoré získa submisivitou, ale jej telesná láska nepatrí milovanému, harmónia monogamného vzťahu sa nenaplní.



79

Štruktúru vzhľadom na vnútorné a vonkajšie motívy nereprezentuje len vôľa a túžba jedného hrdinu, ale aj vôľa a túžby všetkých ostatných konajúcich postáv. Vzhľadom na dĺžku filmu túžby ďalších antagonistov zvyčajne nie je možné vytvoriť tak plasticky ako v prípade hlavného hrdinu. Preto veľkým sviatkom v kinematografii sa stáva príbeh, kde dvaja a viac hrdinov je charakterizovaných prekvapujúco plasticky a uveriteľne. THELMA A LOUISE.

Na týchto dvoch porovnávajúcich grafoch vývinu vonkajšej a vnútornej túžby v celkovom príbehu si všimneme princíp záverečného konfliktu medzi vonkajšou a vnútornou túžbou. Ako zástupcu európskeho konceptu je vybratý ázijský reprezentant Kim Ki-Duk. Obidve rozhodujúce filmové postavy, protagonista aj antagonistka naplnili svoju vonkajšiu túžbu, ale vnútorná túžba sa nenaplnila. V dolnom grafe s americkým riešením vidíme, že zásadný konflikt medzi vedomou a podvedomou túžbou sa presúva do vyvrcholenia filmu a následne nastáva zmierenie v napätí obidvoch túžob. Príkladovými filmami sú EDUCATION alebo KING'S SPEECH.

Nie všetky americké filmy prinášajú zmierenie. DEŇ KOBYLIEK (THE DAY OF THE LOCUST, John Schlesinger, 1975), KONE A TIEŽ STRIEĽAJÚ (THEY SHOOT HORSES, DON'T THEY?, Sydney Polack, 1969), FRAJER LUKE (COOL HAND LUKE, Stuart Rosenberg, 1967)...

Súčasťou obidvoch riešení záveru, konfliktného aj zmierlivého je **nádej**. Nádej je zásadným filozofickým pojmom a pre človeka znamená zmysel jeho života, jeho práce a úsilia. Filmové príbehy, ktoré neponúknu človeku nádej o zmysle jeho života ho nepriamo utvrdzujú v skepse, pasivite, nehľadaní východísk zo zložitých životných situácií. Podporujú komplexy, depresie a v konečnom dôsledku aj samovraždy. Kód nádeje v závere je dôležitou súčasťou témy. Je to podpora noologickej podstaty človeka vzhľadom na filozofiu Viktora Frankla.

Filmy s konfliktným záverom zároveň s vyjadrením nádeje: STALKER, A SEPARATION, BONNIE AND CLYDE, ONE FLEW OVER THE CUCKOO'S NEST, DOGVILLE, OBCHOD NA KORZE...

Pri členení beatov na mikroštruktúralne, mezoštruktúralne a makroštruktúralne sú pre plynulosť vnímania filmu pre nás najdôležitejšie mezoštruktúralne beaty.

Téza: „Vo väčšine amerických filmov sa beat sa opakuje každých 5 minút.“ povedal Robert McKee.

THE SHAWSHANK REDEMPTION (Vykúpenie z väznice Shawshank, Frank Darabont, 1994) – sústava mezoštruktúralných beatov je definovaná vzhľadom na tému filmu:

Inštitucionalizovaná sloboda a cesta k slobode a vykúpeniu.

0,25,00 Andy sa rozpráva s Redom a žiada ho o geologické kladivo – rozhodnutie.

0,30,00 Andy dostane kladivo – udalosť.

0,35,00 Andy nasadzuje život, aby ponúkol finančnú radu pánovi Hadleyovi – rozhodnutie.

0,40,00 Andy si všimne jednoduchosť nakreslenia svojho mena na stenu a následne si objedná plagát u Reda – objav.

0,45,00 Mr. Hadley kruto zbije Bogsu – udalosť.

Po každom hore uvedenom „beate“ sa udejú dôležité príbehové udalosti v sekvencii, ale tým, čo si na sekvencii diváci najviac všimnú, sú beaty, príbehové akcenty, momenty, keď sa niečo udeje s hrdinom.

80

Robert McKee vo svojej knihe Story tvrdí: „Vo väčšine amerických filmov sa beat sa opakuje každých 5 minút.“

Pomenovaná téza bola podrobená analýze na troch filmoch rôzneho pôvodu.

Prvým objektom bolo skúmanie nim pomenovaného filmu THE SHAWSHANK REDEMPTION, ktorý americkými kritikmi je mimoriadne vyzdvihovaný. Má v analyzovanej časti dokonalú symetriu.

Ázijský umelecký film

3-IRON (Kim Ki-Duk, 2004) – analýza filmových beatov vzhľadom na tému:

Je ťažké povedať, či svet, v ktorom žijeme, je svetom reálnym alebo svetom sna a predstáv. Téma samoty jednotlivcov v civilizovanom svete.

0.02.40 Stretnutie pohľadov Mladého muža s Partnerom Týranej.

0.05.50 Mladý muž namieri pištoľ na seba.

0.07.40 Neočakávaný príchod rodiny z dovolenky.

0.08.30 Dieťa dovolenkárov namieri pištoľ na matku.

0.09.35 V domácnosti je Týraná žena, ktorú si návštevník nevšimne – zápleтка.

0.14.35 Týraná vstúpi do spálne Mladého muža.

0.16.10 Mladý muž sa rozhodne vrátiť do domu.

0.22.00 Mladý muž zlikviduje svojho soka a spoločne odchádzajú na motorke – bod zvratu vzhľadom na príbeh dvojice.

0.27.25 Týraná sa rozhodne pomáhať s domácnosťou navštevovaných bytov – bod zvratu vzhľadom na príbeh Týranej.

0.31.10 Týraná zabráni Mladému mužovi odpaľovať loptičku, mení mu život. Golfový úder je symbolom násillia.

0.36.00 Dvojica je prekvapená v cudzej posteli po návrate domáccich.

0.38.40 Mladý muž zraní náhodnú ženu v aute – golf robí dobré skutky a robí aj zlé skutky.

0.42.40 Vzťah lásky dvojice sa naplní.

0.47.30 Prekvapení v cudzom byte, zavolaná polícia – bod stredu filmu.

0.52.30 Počas vypočúvania dvojica je od seba odlúčená. Motív pomsty Manžela triafaním golfovými loptičkami.

0.56.00 Pomsta Manžela golfovými údermi a policajta za úsmešok súčasne.

1.00.00 Mladý muž vo väzení lezie po stene, spiritualita.

1.03.00 Väzenie – spiritualita, duchovná sila.

1.07.10 Väzenie skrýva sa za chrbtom. Hrdina okrem toho, že prekonáva prekážky, musí sa naučiť novým zručnostiam.

1.10.20 Mladý muž sa stáva duchom.

1.12.00 Pomsta Mladého muža policajtovi.

1.14.05 Prelepené oči Boxera na plagáte, pomsta.

1.18.00 Prelepené fotografie, prázdny rám na stene.

1.21.25 Nemanželský trojuholník, keď predtým po prvýkrát vyslovila „Milujem ťa“. Jedinečný vizuálny výjav, ku ktorému celý film smeruje. Vizuálna pointa filmu.

1.24.50 Dvojica stojí spoločne na pokazenej váhe, titulkom je dorozprávána a potvrdená téma filmu.

81

Na tejto analýze beatov Kimkidukovho rozprávania je obdivuhodné to, že aj keď tempo rozprávania sa nám zdá pomalé, vo filme je málo slov a málo akcie, vzdialenosť minizvratov je kratšia ako 5 minút. Umožňuje pretrvávajúce napätie a udržanie pozornosti vo vnímaní diváka. V celkovom náhľade na mezoštruktúralne beaty je dôležité rozlišovať minizvraty vzhľadom na hlavný príbeh. V predloženej analýze sú zachytené minizvraty vzhľadom aj na hlavný príbeh aj na vedľajšie príbehy. Vzdialenosť mezoštruktúralných beatov je autorským tajomstvom pútavosti.

Téza: „Vo väčšine amerických filmov sa beat sa opakuje každých 5 minút.“ povedal Robert McKee.

Európsky divácky film

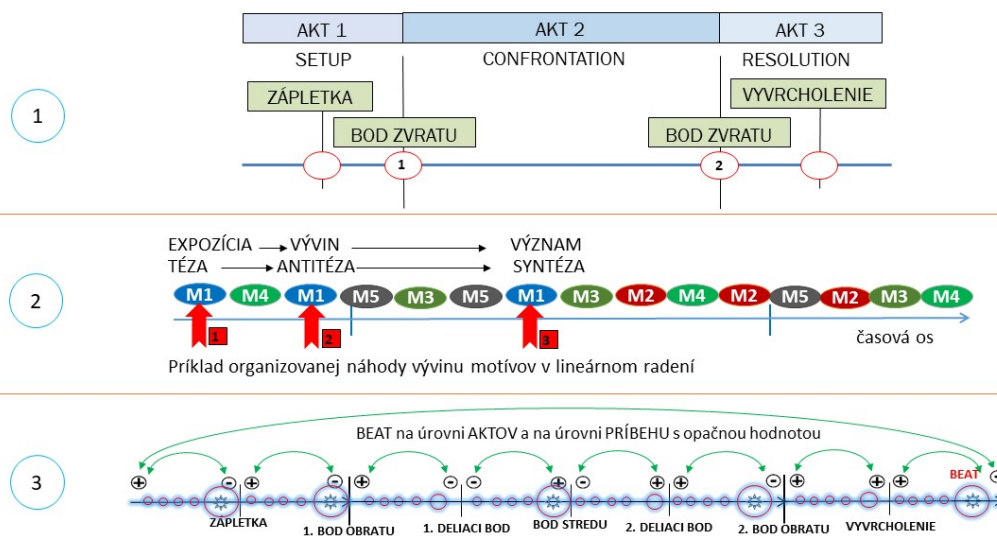
THE BIG BLUE (Luc Besson, 1988) – téma: fatalizmus a konfrontácia.

0,07,32 Jacques odmieta súperiť s Enzom.
 0,13,24 Jacques stráca otca.
 0,16,17 Enzo sa rozhodne zachrániť v lodi uväzneného človeka.
 0,22,30 Predpoklad pre konfrontáciu so Jacquom – Enzo zbohatne.
 0,27,40 Nezvyčajná vlastnosť Jacqua pri podchladení vo vode – delfín.
 0,32,30 Jacques mení svoje životné postoje, dáva darček – zaľúbil sa.
 0,38,22 Joanna má záznam tlkotu Jacquovho srdca.
 0,42,40 Jacques prichádza do hotela, rozhodol sa súťažiť.
 0,46,22 Jacques sa stretáva s Joanou a Enzom.
 0,52,11 Jacques je Enzom opisovaný ako človek z iného sveta.
 ...
 1,13,07 Jacques sa rozhoduje potápať – súťažiť s Enzom.
 1,22,18 Jacques pobozká Joannu.
 1,26,00 Jacques strávi celú noc radšej s delfínmi ako s Joannou.
 1,30,00 Joanna opúšťa Jacqua – midpoint, koniec prvej časti príbehu.

82

Pri analýze úspešných filmov európsky divácky film zastupuje Bressonov THE BIG BLUE. Aj tu vidíme pravidelné nastupovanie mezoštruktúrnych beatov.

POROVNANIE ŠTRUKTÚR Z TROCH POHĽADOV



83

Vytvorenie filmového charakteru definovaním jeho vonkajšej a vnútornej túžby je srdcom a nervovou sústavou rozprávania. Výsledkom túžob presvedčení a postojov je štruktúra beatov (bodov zvrátov), ktoré popri príbehovej štruktúre a usporiadaní motívov sú kostrou príbehu. Tieto štruktúry majú horizontálny charakter v príbehu.

Záver 4. pomenovanej tézy:

Z troch spôsobov výstavby horizontálnej štruktúry príbehu najdôležitejšou je štruktúra príbehu vybudovaná prostredníctvom túžby a vôle hrdinu.

84

Záver 4. pomenovanej tézy:

Z troch spôsobov výstavby horizontálnej štruktúry príbehu najdôležitejšou je štruktúra príbehu vybudovaná prostredníctvom túžby a vôle hrdinu.



Jan Svěrák

Téza č. 5:

Oskarový film KOLJA (Jan Svěrák, 1996) je jedinečným príkladom dokonalej práce s transformáciou beatov intuitívnym spôsobom.

85

Poslednou tézou je tvrdenie je, že oskarový film KOLJA je jedinečným príkladom dokonalej práce s transformáciou beatov intuitívnym spôsobom.

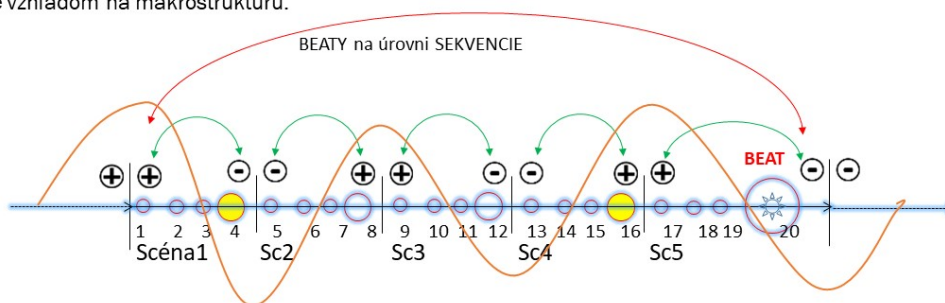
Postavenie minizvratov (beatov) vzhľadom na makroštruktúru a mezoštruktúru.

86

TRANSFORMÁCIA BEATOV

Postavenie beatu vzhľadom na mikroštruktúru, mezoštruktúru a makroštruktúru môže byť rozdielne.

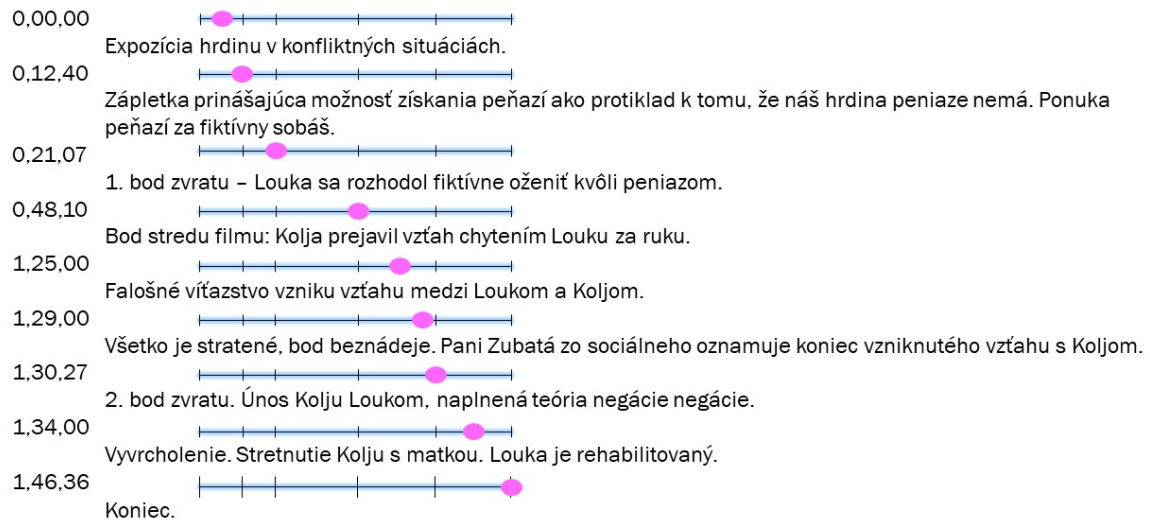
Príkladom vyjadrenia trojaktovej mezoštruktúry je sekvencia. V našom príklade na obrázku má povedzme 5 scén, každá scéna má zápletku a klimax ako najdôležitejšie beaty. Pre prvú scénu je beat1 povedzme zápletkou a beat4 klimaxom scény. Klimax poslednej scény5 je zároveň klimaxom celej sekvencie. Beat4 na obrázku je vyvrcholením vzhľadom na scénu a zároveň zápletkou vzhľadom na sekvenciu. Je navyše významným alebo nevýznamným beatom vzhľadom na makroštruktúru vzhľadom na akčný príbeh, vzťahový príbeh alebo podpríbeh. Vyvrcholenie sekvencie, beat20, môže byť okrem vyvrcholenia v sekvencii aj zápletkou a môže byť aj iným bodom zvratu v makroštruktúre trojaktovky príbehu. Vyvrcholenie scény4, beat16 je zároveň bodom beznádeje pre sekvenciu a zároveň napr. bodom beznádeje vzhľadom na makroštruktúru.



92

Premennému postaveniu beatov hovoríme transformácia beatov.

KOLJA (Jan Svěrák, 1996) – český film ocenený zahraničným Oscarom. Aj keď s určitosťou nevieme dokázať, či tvorcovia k tvorbe príbehu pristupovali so znalosťou americkej dramaturgie, **príbeh má príkladnú trojaktovú štruktúru**.



88

V oskarovom filme KOLJA vznikla hĺbková analýza rozhodujúcich mezoštruktúrnych bodov zvratu vzniknutých ako prejav túžby a vôle hrdinu. Napriek tomu, že v čase vzniku tohto filmu prístup ku štruktúre bol značne intuitívny, medzinárodný úspech tohto filmu podnietil záujem pre analýzu. Výsledok je prekvapujúci.

Metódou spätného scenára sa pomenovali jednotlivé najdôležitejšie udalosti v rámci scén. Platí zásada, že každá scéna musí priniesť príbehu nový pohľad alebo rozmer, inak nemá význam.

Popis scén a beatov 1. aktu filmu KOLJA:

01. Oblaky s titulkami. Úvodný záber.
02. Krematórium – hra orchestra.
03. Louka sa premiestňuje.
04. Louka hrá v ďalšom krematóriu.
05. Motív auta, Wartburg.
06. Scéna zloženiek vo byte – veži, exteriérový prestrih, telefonáty s témou osamenia.
07. Cintorín, Louka robí nápisy.
08. Krematórium, Louka prichádza neskoro na skúšku.
09. Posteľová scéna s lyrikou a pomenovaním témy o starom mládenectve.
10. Cintorín, nová postava hrobára Broža, stromy nadhľad.
11. Koncert.
12. Brož ponúka peniaze, zápletko o peniazoch. Ďalšie pomenovanie témy – vlastníctvo.
13. Louka cestuje vlakom za matkou.
14. Námestie malomesta, vstup do domu matky.
15. Rozhovor s matkou o emigrovanom bratovi.
16. Oprava ríny, prichádza nový kamarát.
17. Odhadca drahokamov.
18. Cintorín v daždi.
19. Rozhovor o možnostiach s dohadzovačkou.



89

Popis scén a beatov 2A. aktu filmu KOLJA:

20. Svadba – 1. bod zvratu.
21. Svadobná cesta autom.
22. Svadobná hostina.
23. Cesta trabantom. Matka.
24. Večera s matkou.
25. Približovanie trabantom.
26. Rozhovor na chodbe o zdobení domu. Návšteva violončelistky.
27. Krčma. Konšpiračný rozhovor Louku a Broža.
28. Byt Louku.
29. Sanitáci privádzajú Kolju. Rozhovor s Brožom.
30. Kolja zostáva u Louku.
31. Kolja odmieta podať ruku pri prechode cez cestu. Cintorín.
32. Kolja v krematóriu.
33. Chodba domu.
34. Zdobenie bytu. Návšteva violončelistky. Kolja v kúpeľni preruší hry lásky.
35. Nemocnica, oznámenie o úmrtí príbuznej Kolju.
36. Ulice mesta. Kolja sa chytí rukou Louku.



90

Popis scén a beatov 2B. aktu filmu KOLJA:



37. Krematórium, problém sa stáva verejným.
38. Metro, sťažnosť podaná súdružke Zubatej.
39. Cestovanie trabantom. Kolja s babičkou. Dohadovanie o mene Kolja, či je juhoslávské.
40. Večera s babičkou. Opakovanie pomenovania témy. Buď hudba alebo rodina.
41. Na pôjde je predvádzané bábkové divadlo.
42. Obývačka. Kolja sa preriekne a označí ruských vojakov ako našich. Konflikt s netečúcou vodou.
43. Odchod od babičky. Sústrženie u kamaráta. Predpoveď revolúcie.
44. Noc. Prechod ruských aut, zbližovanie Louku a Kolju v posteli.
45. Louka kúpi Koljovi lístky do prázdneho kina.
46. Cesta trabantom. Louka získava vzťah k ruštine, odpovedá nepodarenou ruštinou.
47. Schodisko domu v Prahe. List od polície. Louka ukladá Kolju spať.
48. Polícia. Výsluch s Koljom.
49. Montáž. Kolja stratený v metre. Emócia z nájdenia.
50. Cintorín. Informácie o matke Kolju.
51. Kolja sklúčene telefonuje vo vani. Rozprávka telefónom.
52. Krematórium v zime.
53. Louka hrá na čelo. Kolja sa nudí, Louka sa rozhodne riešiť veci.
54. Fotograf. Montáž atrakcií.
55. Kolja je chorý. Zábaly. Klára sa rozhodne pre vzťah s Loukom. Backstory s konfliktom o cestovaní.
56. Exteriér. Cesta trabantom. Pri táborení Kolja pobožká Louku.
57. Oslava narodenín. Oznámenie o budúcom odobratí Kolju z opatery pani Zubatou.

91

Popis scén a beatov 3. aktu filmu KOLJA:



58. Louka unáša Kolju trabantom.
59. Prenocovanie u kamaráta.
60. Karlové Vary. Promenáda. Kolja kazí koncert.
61. Nocovanie u kamaráta. Oznámenie o revolúcii.
62. Revolúcia v Prahe.
63. Letisko. Stretnutie Kolju s matkou.
64. Neprijatie peňazí.
65. Odlet lietadla s Koljom.
66. Louka hrá s orchestrom.
67. Posledný záber. Kolja si spieva v lietadle pohrebnú pieseň.

92

1. akt je z hľadiska definovania trojaktovej štruktúry najzložitejší. Do jeho výstavby vstupuje veľa motívov, ktorých opodstatnenie nastane neskôr. Trojaktovú štruktúru prvého aktu filmu KOLJA vyjadríme takto:

Trojaktová štruktúra 1. aktu filmu KOLJA:

Úvodný záber: 01. scéna, Kolja v lietadle.
 Expozícia: 01. sc., Hrdina v kontroverznom prostredí.
 Zápleтка 1. aktu: 05. sc., Obdiv auta značky Wartburg a uvedenie si jeho potreby.
 1. bod zvratu: 07. sc., Louka sa rozhodol si na auto zarobiť na cintoríne.
 Bod stredu štruktúry: 12. sc., Brož ponúka peniaze fiktívnou svadbou.
 Bod beznádeje: 17. sc., Odhadca drahokamov určí bezcennosť šperku.
 2. bod zvratu: 18. sc., Cintorín v daždi, Louka sa rozhodne získať peniaze.
 Vyvrcholenie: 19. sc., Louka prijíma úplatok.
 Uzatvorenie príbehu: je zároveň expozíciou ďalšej trojaktovej štruktúry.



2. akt je rozdelený na dve časti. Obidve majú vlastnú trojaktovú štruktúru.

Trojaktová štruktúra 2A. aktu filmu KOLJA:

Expozícia: 20. scéna, hrdina v kontroverznom prostredí, fiktívna svadba.
 Zápleтка 2A. aktu: 29. sc., Kolja je privedený Loukovni na operu.
 1. bod zvratu: 30. sc., Louka vybalí kufr Kolju.
 Bod stredu štruktúry: 34. sc., Začínajú si rozumieť jazykom.
 Bod beznádeje: 35. sc., Nemocnica, oznámenie o úmrtí príbuznej Kolju.
 2. bod zvratu: 35. sc., Louka je prinútený sa starať o Kolju úmrtím príbuzných.
 Vyvrcholenie: 36. sc., Ulice mesta. Kolja sa chytí rukou Louku.
 Uzatvorenie príbehu: je zároveň expozíciou ďalšej trojaktovej štruktúry.



93

Z pomenovaných mikroštruktúrnych minizvratov sú označené pozície v rámci mezoštruktúry v prvých dvoch aktoch.

Trojaktová štruktúra 2B. aktu filmu KOLJA:

Expozícia: 37. sc., Krematórium, diskusia, problém sa stáva verejným.
 Zápleтка 3. aktu: 42. sc., Kolja sa preiekne a označí ruských vojakov ako našich. Konflikt s Loukovou matkou. Matka sa odmieta o Kolju starať.
 1. bod zvratu: 43. sc., Louka hľadá nové možnosti zveriť Kolju niekomu do opateri.
 Bod stredu štruktúry: 48. sc., Polícia. Výsluch s Koljom.
 Bod beznádeje: 51.53. sc., Kolja je smutný a chorý. Zábaly.
 2. bod zvratu: 54.56. sc., Louka sa rozhodne necvičiť, ale venovať Koljovi.
 Vyvrcholenie: 36. sc., Oslava narodenín. Oznámenie o odobratí Kolju pani Zubatou.
 Uzatvorenie príbehu: je zároveň expozíciou ďalšej trojaktovej štruktúry.



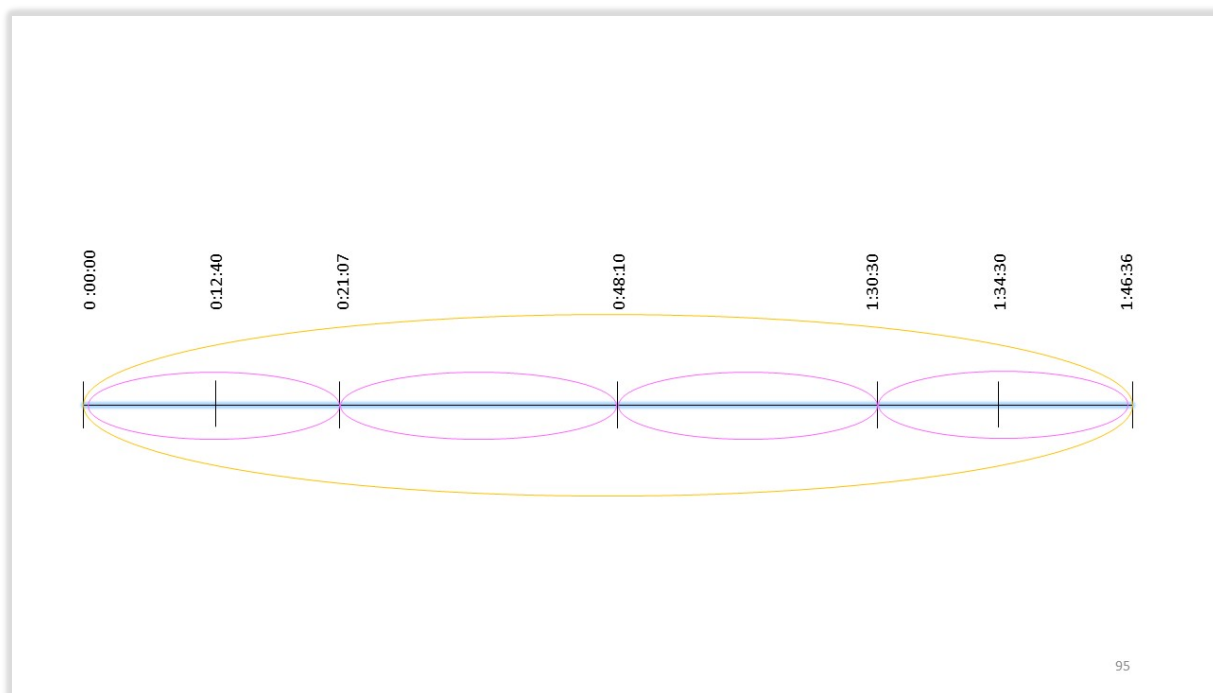
Trojaktová štruktúra 3. aktu filmu KOLJA:

Expozícia: 37. sc., Louka unáša Kolju trabantom.
 Zápleтка 3. aktu: 61. sc., Nocovanie u kamaráta. Oznámenie o revolúcii v Prahe.
 1. bod zvratu: 62. sc., Louka s Koljom počas revolúcie v Prahe.
 Bod stredu štruktúry: 63. sc., Stretnutie s matkou na letisku. Kolja nechce pristúpiť k matke.
 Bod beznádeje: 64. sc., Louka neprijme peniaze.
 2. bod zvratu: 66. sc., Louka sa vracia do normálneho života.
 Vyvrcholenie: 66. sc., Louka dosiahol cieľ. Hrá s orchestrom a Klára je tehotná.
 Posledný záber: 67. sc., Kolja v lietadle si spieva pohrebnú pieseň. Posledný záber v sebe nesie neuzavretú otázku, ktorá smeruje k otvoreniu ďalšieho príbehu. A čo sa stalo potom?



94

Tretia a štvrtá časť. Systém funguje prekvapujúco presne.



Analýzou vznikla takáto symetria. V grafe najväčší oblúk znamená trojaktovú štruktúru celkového príbehu. Menšie oblúky znamenajú trojaktové štruktúry jednotlivých aktov. Tento výsledok bol očakávaný, pretože predtým podobné analýzy vznikli na Spielbergových filmoch, analýza filmu THE BIG BLUE Luca Bessona ukázala symetriu, ktorá ide ešte ďalej a do väčšej mikroštruktúrne hĺbky ako pri Koljovi. Okrem štruktúry uvedeného hlavného príbehu jednotlivých aktov je ďalej analyzovateľná trojaktová štruktúra vedľajšieho vzťahového príbehu, všetkých podpríbehov a trojaktová štruktúra jednotlivých scén. Princípy trojaktového členenia symetrie platia.

Čas	Makroštruktúra príbehu	Mezoštruktúra v aktoch 1, 2A, 2B, 3	Popis scény
0:00:00	Úvodný záber	Úvodný záber	Expozícia hrdinu v konfliktných situáciách.
0:04:10		Expozícia	Expozícia hrdinu v konfliktných situáciách.
0:06:40		Zápleтка 1. aktu	Scéna obdivu auta značky Wartburg a uvedenie si jeho potreby.
0:12:40		1. bod zvratu	Louka sa rozhodol si na auto zarobiť na cintoríne.
0:18:10		Bod stredu štruktúry	Brož ponúka peniaze fiktívnou svadbou.
0:18:50		Bod beznádeje	Odhadca drahokamov určí bezcennosť šperku.
0:20:45		2. bod zvratu	Cintorín v daždi, Louka sa rozhodne získať peniaze novým spôsobom.
0:21:07		Vyvrcholenie	Louka prijíma úplatok.
0:21:07	1. bod zvratu	Záver a zároveň	Fiktívna svadba.
0:33:10	Prekonávanie prekážok	Expozícia	Hrdina v kontroverznom prostredí.
0:35:10		Zápleтка 2A. aktu	Kolja je privedený Loukovi na operu.
0:43:00		1. bod zvratu	Louka vybalí kufor Kolju.
0:47:35	Prekonávanie prekážok, niet cesty späť	Bod stredu štruktúry	Jazykovo si začínajú rozumieť.
0:47:45		Bod beznádeje	Nemocnica, oznámenie o úmrtí príbuznej Kolju.
0:48:10	Bod stredu	2. bod zvratu	Louka je prinútený sa starať o Kolju po úmrtí príbuzných.
		Vyvrcholenie	Kolja vyjadril vzťah chytením Louku za ruky.
		Záver	Kolja a Louka odchádzajú do diaľky.

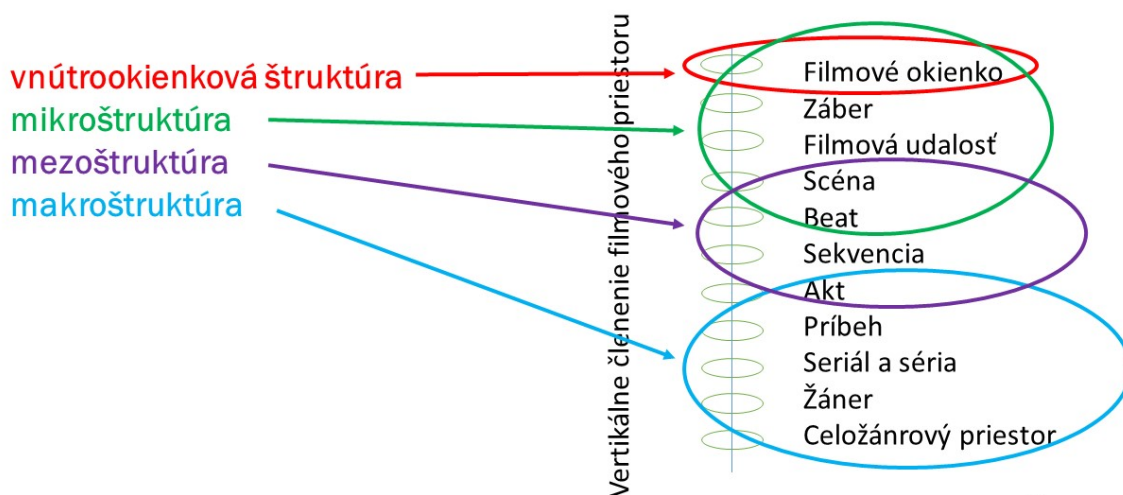
Z detailu tabuľky vieme vyčítať, že postavenie mezoštruktúrneho zvratu (beatu) vzhľadom na postavenie v mikroštruktúre a makroštruktúre je odlišné. Ak si napríklad vyberieme makroštruktúrny zvrat „zápleтка“ vzhľadom na makroštruktúrny príbeh, ten istý beat vzhľadom na mezoštruktúrny príbeh má postavenie bodu stredu príbehu. Tak by sme mohli v interpretácii beatov v KOLJOVI pokračovať.

Čas	Makroštruktúra príbehu	Mezoštruktúra v aktoch 1, 2A, 2B, 3	Epizóda scény
0:00:00	Úvodný záber	Úvodný záber	Epizóda hrdinu v konfliktných situáciách.
0:04:10		Epizóda	Epizóda hrdinu v konfliktných situáciách.
0:06:40		Zápleť 1. aktu	Scéna obdoby auta zhabý Wartburg a uvedenie si jeho potreby.
0:12:40		1. bod zvratu	Loula sa rozhodol si na auto zaradiť na cintoríne.
0:18:10		Bod stredu štruktúry	Bod ponúka peniaz fiktívnu svadbou.
0:20:45		Bod bezzábeje	Ošplech drahačom určí bezcennosť šperku.
0:21:07		2. bod zvratu	Cintorín v daždi. Loula sa rozhodne zložiť peniaz novým spôsobom.
0:33:10		Vyvrcholenie	Loula prijíma kúpiť.
0:35:10		Záver a záverečné epizóda	Fiktívna svadba. Medina v kontroverznom prostredí.
0:43:00		Zápleť 2A. aktu	Kolja je privedený Loulou na opateru.
0:47:35		1. bod zvratu	Loula vybalí kufr Kolju.
0:47:45		Bod stredu štruktúry	Jazykovo si začínajú rozumieť.
0:48:10		Bod bezzábeje	Nemocnica, oznámenie o úmrtí príbuznej Kolju.
0:48:35		2. bod zvratu	Loula je prinútený sa starať o Kolju po úmrtí príbuzných.
0:52:52		Vyvrcholenie	Kolja vyjadri voľný chytím Loulu za ruku.
0:54:30		Záver	Kolja a Loula odchádzajú do diaľky.
0:59:20		Epizóda	Krematorium, problém sa stáva verejným.
1:10:50		Charakteristická antagonista	Kolja sa prelieha pred Loukovou matkou.
1:17:15		Zápleť 2B. aktu	Loula dáva Koljovi prednosť pred matkou.
1:18:30		1. bod zvratu	Polícia. Výsledok s Koljom.
1:24:40		Bod stredu štruktúry	Kolja je smutný a chorý. Zábaly.
1:25:00		Bod bezzábeje	Loula sa rozhodne netrebovať, ale venovať Koljovi.
1:30:30		2. bod zvratu	Vlní vzťah medzi Loulou a Koljom. Zúbatá opamene odobratie Kolju.
1:32:50		Záver a záverečné epizóda	Loula balí kufr.
1:33:30		Zápleť 3. aktu	Loula uradila Kolju trambantom.
1:34:30		1. bod zvratu	Nastavenie v kamariate. Oznamenie o revolúcii v Prahe.
1:36:35		Bod stredu štruktúry	Loula s Koljom počas revolúcie v Prahe.
1:37:15		Bod bezzábeje	Letisko. Stretnutie Kolju s matkou.
1:46:36		2. bod zvratu	Kolja nechce pristúpiť k matri. Lietadlo odlieta.
		Vyvrcholenie	Loula sa vracia do normálneho života.
		Záver	Loula dosahol cieľ. Hra s orchestrom a klára je tehotná.
		Zápleť 4. aktu	Kolja v lietadle si spieva pohrebnú pieseň.

97

Všimnime si dokonalú harmóniu kriviek. Makroštruktúrálnej a mezoštruktúrálnej. Samozrejme štruktúra sa javí ako dokonalá, ale samotná štruktúra v tom príbehu nepôsobila víťazstvo filmu na festivaloch, len napomohla zvíťaziť. Je tu raz ďalších faktorov. Internacionálny humanizmus v téme, mimoriadna tvorivosť v hereckých výkonoch a príznačný ľahko-sarkastický český humor ako protiklad ustáleným spoločenským dogmám.

Okrem analýzy horizontálnej štruktúry filmového príbehu, dôležité je vnímať aj vertikálnu štruktúru dramatického diela:



99

Vertikálna štruktúra filmového príbehu bude predmetom mojej budúcej prednášky.

THE BIG BLUE (Luc Besson, 1988) – úspešný francúzsky režisér už od svojich prvých filmov si diváckosť stanovil ako cieľ. Podobne ako v iných jeho filmoch vyniká symetria na všetkých úrovniach štruktúry

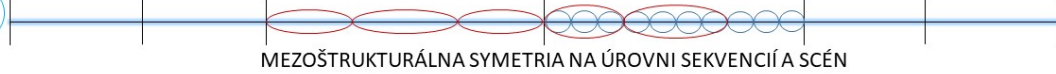
1

VNÚTROKIEŇKOVÁ ŠTRUKTURÁLNA SYMETRIA – kompozícia, farebnosť, svetlo...

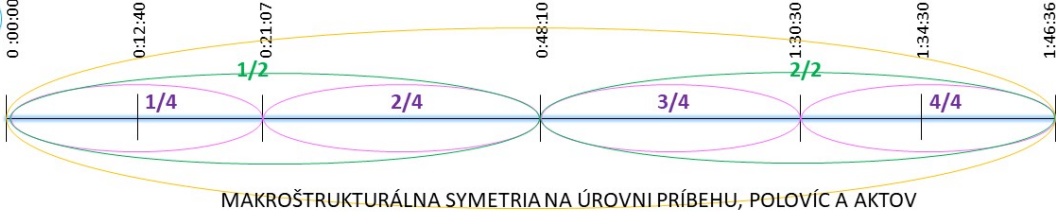
2

MIKROŠTRUKTURÁLNA SYMETRIA NA ÚROVNI ZÁBEROV – striedanie veľkostí záberov

3



4



105

THE BIG BLUE (Luc Besson, 1988) – úspešný francúzsky režisér už od svojich prvých filmov si diváckosť stanovil ako cieľ. Podobne ako v iných jeho filmoch vyniká symetria na všetkých úrovniach štruktúry

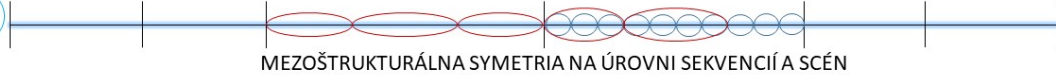
1

VNÚTROKIEŇKOVÁ ŠTRUKTURÁLNA SYMETRIA – kompozícia, farebnosť, svetlo...

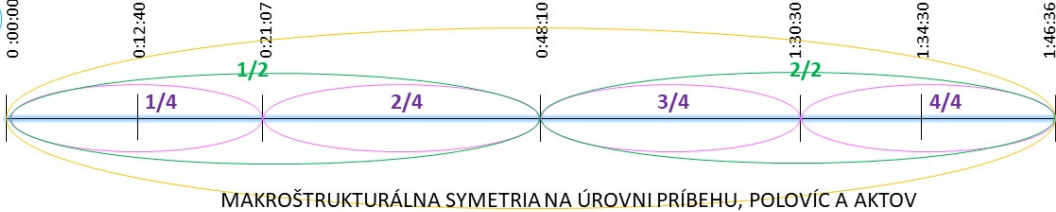
2

MIKROŠTRUKTURÁLNA SYMETRIA NA ÚROVNI ZÁBEROV – striedanie veľkostí záberov

3



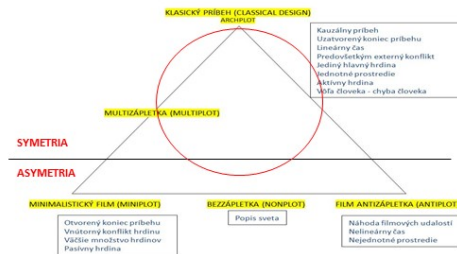
4



105

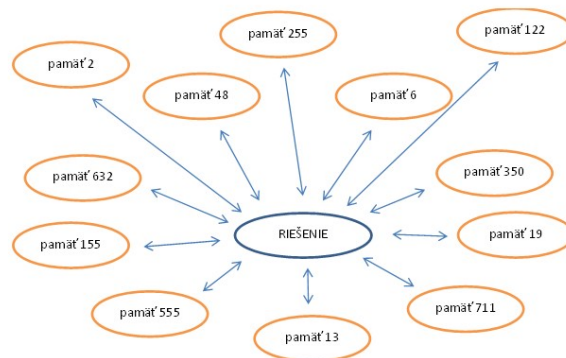
Záver tézy č. 5:

Oskarový film KOLJA (Jan Svěrák, 1996) je jedinečným príkladom dokonalej práce s transformáciou postavenia minizvratov (beatov) v štruktúre. Takáto transformácia minizvratov v štruktúre je odhaliteľná vo väčšine divácky úspešných filmoch s väčšou alebo menšou presnosťou vytvorených v množine filmov s klasickým dizajnom.



106

Možno prednesené slovo mohlo pôsobiť ako strohá matematická prednáška. Ako protiklad k tejto interpretácii je pre študentov pripravená téma inšpirovanú Dr. Edwardom de Bonom o vertikálnom a laterálnom myslení tvorby.



Edward de Bono

107

Laterálne myslenie nám popri vertikálnom poskytuje ešte obrovské množstvo slobody a intuície. Ale možno, ako hovorí stará anekdota: „Všetko je inak!“