

CHARAKTEROVÝ OBLOUK HLAVNÍHO HRDINY VE FILMECH RIDLEYHO SCOTTA

BcA. Daniel Krcha

Diplomová práce
2018



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize

akademický rok: 2017/2018

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Daniel Krcha**

Osobní číslo: **K16323**

Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**

Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Stříhová skladba**

Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:
Charakterový oblouk hlavního hrdiny ve filmech Ridleyho Scotta**

**2. Praktická část:
Audiovizuální dílo nebo tématický soubor audiovizuálních děl,
délka minimálně 20 min., stříhová skladba.**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf. a nahrát do příslušné složky na NAS-FMK.

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

2. Praktická část: Výstupní dílo:

a) 2 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem.

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah: 2x normostrany.

c) V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a – h (dle zadání praktické části práce na

oboru Produkce). Tyto data odevzdává za projekt vždy jeden člověk – nutná konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o diplomové práci studenta".

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

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

Seznam odborné literatury:

LABÍK, L'udovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.
SNYDER, Blake. Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005. ISBN 1932907009.
VOGLER, Christopher. The writer's journey: mythic structure for writers. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007. ISBN 9781932907360.
MCKEE, Robert. Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting. [Paperback ed.]. London: Methuen, 1999. ISBN 0413715604.

Vedoucí diplomové práce: **prof. Ludovít Labík, ArtD.**
Ateliér Audiovize
Datum zadání diplomové práce: **4. prosince 2017**
Termín odevzdání diplomové práce: **9. května 2018**

Ve Zlíně dne 4. prosince 2017


doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka




MgA. Jiří Mynařík
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 15. 1. 2018

DANIEL KRINA Kuba D.
.....
Jméno, příjmení, podpis

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

(1) Vysoká škola nevydávalečně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

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

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

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

Abstrakt česky

Tato diplomová práce se zabývá výzkumem vývoje hlavního protagonisty ve filmovém díle, tzv. charakterovým obloukem hrdiny. Teoretická část vychází z výzkumů převážně amerických filmových dramaturgů, na které navazuje. Praktická část této práce analyzuje problematiku charakterového oblouku na filmech Americký Gangster a Konzultant. V analýze dochází ke zúročení veškerých poznatků a tezí získaných v teoretické části. Cílem práce je zjištění, zda je funkce charakterového oblouku protagonisty klíčovým prvkem k tomu, aby byl film úspěšný a psychologicky dokázal diváka ovlivnit.

Klíčová slova: hlavní protagonista, charakterový oblouk, charakter, vývoj, příběh, analýza, struktura, film

ABSTRACT

Abstrakt ve světovém jazyce

This thesis deals with the evolution of the main protagonist in a film. The theoretical part is influenced by the research of American film dramaturges. The practical part of this thesis analyzes the problematics of the evolution of the main protagonist in the films American Gangster and The Counselor. In the analysis you can find all of the knowledge from the theoretical part. The goal of this thesis is to find out if the evolution of the main protagonist is the key element to the success of the film and the psychological affection of the viewer.

Keywords: main protagonist, charakter evolution, charakter, story, analyse, structure, film

Tímto bych chtěl poděkovat panu prof. Mgr. Ludovítovi Labíkovi, ArtD. za veškerou pomoc a ochotu, ale hlavně za inspiraci získanou v průběhu studia, která mě vedla k volbě tohoto tématu.

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1 PSYCHOLOGIE CHARAKTERU	12
1.1 SLOŽKY CHARAKTERU	12
1.2 CHARAKTEROLOGICKÉ SYSTÉMY	13
1.3 ROZDĚLENÍ VLASTNOSTÍ CHARAKTERU.....	13
1.4 FORMOVÁNÍ CHARAKTERU.....	14
1.5 SVĚDOMÍ.....	14
1.6 POTŘEBY OSOBNOSTÍ	16
1.7 SHRNUTÍ.....	17
2 HLAVNÍ HRDINA A JEHO VÝVOJ	18
2.1 VÝZNAM CHARAKTEROVÉHO OBLOKU	19
2.2 STRUKTURA CHARAKTEROVÉHO OBLOKU	21
2.2.1 Hrdinovo back story	21
2.2.1.1 Rozdělení Back story	22
2.2.1.2 Příklad Back story hlavního hrdiny - The Shawshank Redemption....	23
2.2.2 ACT I. Expozice hrdiny	24
2.2.2.1 Sympatie s hlavním hrdinou	25
2.2.2.2 Nedostatky hlavního hrdiny.....	25
2.2.2.3 Rozdělení života hrdiny podle Syda Fielda	26
2.2.2.4 Touhy hrdiny.....	27
2.2.2.5 Čtyři esence kvalitní filmové postavy	28
2.2.2.6 Příklad expozice hlavního hrdiny - Telefonní budka.....	29
2.2.3 ACT II. Konfrontace hlavního hrdiny	30
2.2.3.1 Cesta hrdiny podle Christophera Voglera.....	31
2.2.3.2 Konfrontace - Nejintenzivnější charakterová proměna	32
2.2.3.3 Grafické znázornění charakterové proměny	35
2.2.4 ACT III. Hrdinovo rozřešení	36
2.2.4.1 První a poslední snímek filmu	36
2.2.4.2 Příklady vývoje protagonistů ve filmech	37

II PRAKTICKÁ ČÁST	38
3 ANALÝZA FILMU AMERICKÝ GANGSTER A KONZULTANT	39
3.1 AMERICKÝ GANGSTER	40
3.1.1 Expozice hrdiny	40
3.1.2 Charakteristika hlavního hrdiny	41
3.1.3 Sympatie diváka se záporným protagonistou.....	41
3.1.4 Nejvíce pozitivní a negativní momenty hlavního hrdiny	42
3.1.5 Charakterový oblouk protagonisty Franka.....	45
3.1.6 Shrnutí filmu Americký Gangster	46
3.2 KONZULTANT.....	47
3.2.1 Expozice hrdiny	47
3.2.2 Charakteristika hlavního hrdiny	48
3.2.3 Sympatie diváka s protagonistou	49
3.2.4 Nejvíce pozitivní a negativní momenty hlavního hrdiny	49
3.2.5 Charakterový "oblouk" protagonisty konzultanta.....	51
3.2.6 Shrnutí filmu Konzultant.....	52
3.3 POROVNÁNÍ ELEMENTŮ CHARAKTERU PROTAGONISTŮ	52
ZÁVĚR	53
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	54
SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ.....	55
SEZNAM OBRÁZKŮ	56
SEZNAM TABULEK.....	57

ÚVOD

Evoluce, vývoj, či změna. Všechna tato slova mají společnou jednu věc. Je v nich ukrytá jistá obměna přítomného stavu. Každým tikem sekundové ručičky na hodinách dochází ke změně celého světa. Lidé stárnou, stromy rostou, technologie je stále dokonalejší. Vše se neustále někam posunuje. To co platilo ještě včera, dnes už může být vyvrácená minulost. Stejně tak je to i s lidmi. Jako malé děti jsme chtěli mít hračku, která byla zrovna “v módě” a měly ji ostatní děti. Posléze nás hračky přestaly bavit a začali jsme hrát počítačové hry. V pubertě jsme poznali, co je to mít zlomené srdce a už nikdy víc jsme se nechtěli zamilovat. V posledním roku školského studia řešíme, zda nalezneme pracovní místo a jak se postavíme na vlastní nohy. Po narození svých potomků nám jde hlavně o to, abychom je dokázali zabezpečit a postupně připravit na život. Jakmile jsou děti dospělé a my stárneme, pro změnu nám dělají radost zase vnoučata. Život je neustálý posun někam. Změna je život. Lidé se mění. Postoj, který zastáváme v osmnáctém roku našeho života, bude pravděpodobně odlišný, až nám bude let šedesát. Stejně tak, jako bude odlišný náš samotný charakter.

Charakterový oblouk, jinak řečeno jako vývoj člověka neboli rozdíl mezi něčím, co bylo na začátku a konci, je přirozený jev lidských osobností. Právě z tohoto důvodu by neměl chybět u žádné kvalitně vybudované hlavní postavy ve filmovém díle. Veškeré překážky, které hlavní postava ve filmu překonává a strasti, se kterými se potýká, ovlivňují její osobnost – charakter. Jedná se o psychologii, která vychází z našich životů. Vše, s čím se divák ve filmu ztotožní, může být zárukou úspěchu díla.

Existuje spousta významných filmových teoretiků, jejichž práce se zabývají zmiňovaným tématem. Převážně se však jedná o zahraniční americké osobnosti jako Christopher Vogler, Robert McKee, Syd Field nebo Blake Snyder. Málo kteří autoři byli doposud přeloženi do jazyka českého. I z tohoto důvodu je snahou této práce importovat zmíněné principy do českého jazyka a tvorby.

Cílem této práce je vysvětlit, strukturálně rozepsat a na konkrétních dílech obhájit funkci charakterového oblouku hlavních hrdinů.

Hlavní tezí diplomové práce je, že divácky úspěšný film musí mít aktivního protagonistu, jehož charakter se v průběhu filmu změní a vznikne tak charakterový oblouk.

Transformace osobnosti hrdiny musí mít jasný vývoj, aby mohlo dojít k následnému srovnání charakteru mezi začátkem a koncem příběhu.

V diváckém filmu je nutné, aby změna, která v charakteru hrdiny nastane, byla posunem k lepšímu. Jinými slovy, hrdina musí maximálně eliminovat své nedostatky, aby mohl nabýt ctnosti, na základě kterých se bude správně rozhodovat a konat. Jedině tak se může stát lepší postavou a člověkem.

„Nezměníš svět, dokud nezměníš sebe“.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PSYCHOLOGIE CHARAKTERU

Charakter je soubor psychických vlastností osobnosti, které se projevují v mravní stránce jejího chování a jednání. Jedná se o hlavní řídicí jednotku osobnosti. Je velmi důležité zmínit, že charakter není vrozený, ale vytváří se v průběhu života výchovou, sebevýchovou a dalšími společenskými vlivy.¹ Jelikož filmy chceme dělat pro lidské obecnstvo, je nutné, abychom jako filmoví tvůrci, a to převážně scénáristé nebo režiséři znali psychologii člověka, kterou posléze dokážeme aplikovat do filmových děl. Čím lépe bude postava z psychologické stránky vybudována a zasazena do reálných konfliktů, se kterými se divák ztotožní, tím větší šanci úspěchu čekat můžeme.

1.1 Složky charakteru

Existuje sedm složek charakteru. 1. Mravní vlastnosti - to, jak člověk řídí své chování a jednání z mravního hlediska jako například spolehlivost, svědomitost, nemravnost, lhaní. 2. Pracovní vlastnosti - píle, houževnatost, nedochvilnost. 3. Vztah k lidem - empatie, sobectví, panovačnost, hrubost a mnoho dalších. 4. Vytrvalost - vlastnost vůle. 5. Odolnost v zátěži - umožňuje člověku zvládnout problémy v konkrétní nepředvídatelné situaci. S odolností v zátěži souvisí také sebeovládání a vytrvalost. 6. Kontrola a řízení u temperamentních vlastností - kontrola citových projevů, například afektů. 7. Sebehodnocení - vztah sobě samému, reflexe sama sebe.² Všechny tyto složky dohromady tvoří charakter osoby. Je takřka nemožné, aby jedinec oplýval jen těmi nejlepšími vlastnostmi všech kategorií. Každá osoba musí mít určitou chybu, či nedostatek a přesně to platí i pro postavu filmovou.

"Charakter člověka můžeme snadno posoudit podle toho, jak se chová k tomu, kdo pro něho nemůže nic udělat."

- Johann Wolfgang Goethe



Obrázek 1 Johann Wolfgang Goethe

¹ ² Metodický portál: Inspirace a zkušenosti učitelů [online]. [cit. 2017-11-27]. Dostupné z: http://wiki.rvp.cz/index.php?title=Kabinet/Ucebni_texty/Psychologie_pro_st%C5%99edn%C3%AD_%C5%A1koly/Osobnost_3._-_charakter_-_definice%2C_slo%C5%BEky%2C_vlastnosti%2C_charakter_zdravotn%C3%ADka

1.2 Charakterologické systémy

Francouzský charakterolog R. Le Senne analyzoval jednotlivé charakterové vlastnosti a vytvořil jednotlivé charakterologické typy, přičemž mezi hlavní patří: **Nervózní typ** (člověk, který rychle střídá své city, potřebuje intenzivní citové dojmy a je často náladový). **Sentimentální typ** (převládá silná emotivita, špatně se adaptuje v novém prostředí, častý pesimismus). **Cholerický typ** (je smyslný, praktický, má rád společnost, ale často výbušný). **Vášnivý typ** (celkově dynamický, energetický, často tvrdý). **Sangvinický typ** (extrovert, přizpůsobivý). **Flegmatický typ** (velmi aktivní, ale málo emotivní, chladný). **Amorfní typ** (vitálně a egoisticky založený, se slabými city).³

Příklady charakterologických typů postav:

1. Nervózní typ - Iracional man - Abe Lucas
2. Sentimentální typ - Gran Torino - Walt Kowalski
3. Cholerický typ: Trainspotting - Francis Begbie
4. Vášnivý typ: John Wick - John Wick
5. Sangvinický typ: Guardians of the Galaxy - Peter Quill
6. Flegmatický typ: The Limey - Dave Wilson
7. Amorfní typ: Rush - Niki Lauda

1.3 Rozdělení vlastností charakteru

Každá osoba má X množství jednotlivých vlastností. Tyto vlastnosti jsou navzájem propojené a představují tak ucelenou organizaci. Podle interakčních vazeb bývají vlastnosti charakteru děleny do tří skupin.⁴

1. Vlastnosti vyjadřující vztah k sobě - ne/cílevědomost, stálost motivů, odvah/zbabělost
2. Vlastnosti vyjadřující vztah k druhým lidem - ne/upřímnost, ne/dobrosrdečnost
3. Vlastnosti vyjadřující vztah k činnosti - ne/důkladnost, ne/pracovitost, výdrž/bez výdrže⁵

³ ⁴ ⁵ Mendel University in Brno: Charakter [online]. [cit. 2017-11-28]. Dostupné z: https://is.mendelu.cz/eknihovna/opory/zobraz_cast.pl?cast=47802

Kdybychom měli tyto vlastnosti názorně převést do filmového hrdiny, konkrétně do kategorie typů konfliktů, vypadalo by to následovně.

- Vlastnosti vyjadřující vztah k činnosti = **Externí konflikt** (Hrdina není pracovitý, proto je vyhozen ze zaměstnání).
- Vlastnosti vyjadřující vztah k druhým lidem = **Interní konflikt** (Hrdinova partnerka přichází na to, že k ní není upřímný).
- Vlastnosti vyjadřující vztah k sobě = **Osobní konflikt** (Hrdina sám neví, co chce).

1.4 Formování charakteru

Charakter formují individuální zkušenosti a je vývojově podmíněn. Jádrem charakteru je vůle, síla motivů jedinců, míra energie, zájmu o činnost. Utváření charakteru je determinováno fungováním. Nejvíce se na utváření a formování charakteru podílí výchova, rodina, škola, společnost a později hlavně sebevýchova.⁶ Z toho plyne, že charakter hlavního protagonisty bude jiný, když ho zasadíme do prostředí, kde vyrůstá bez matky a mezi pouličními gangy, než charakter dítěte vyrůstajícího v rodině milionářů. Proto je při tvorbě charakteru nutné, aby charakter osoby nebyl v kontrastu s prostředím, ve kterém exponován. Jednoduše řečeno, že asi těžko bude uvěřitelné, když malý kluk, který vyrůstá v bídě bez jakýchkoliv morálních zásad, bude znát etiketu a chovat se jako chlapec vychovaný v královské rodině. Rozhodně ne na začátku filmu. Na konci však ano, a to díky cestě, kterou v průběhu filmu překonal, aby mohl vzniknout charakterový oblouk jeho osobnosti.

1.5 Svědomí

Neexistuje žádná přesná definice tohoto fenoménu. Jedna z tezí však praví, že svědomí je mravní schopnost, která člověku subjektivně říká, co je dobré a co zlé, a hovoří mu o jeho mravní povinnosti. Otázku, co je to svědomí definovala spousta významných historických osobností. Například S. Freud svědomí definoval jako vypěstovaný a nabytý komplex požadavků a zvyklostí od rodičů. Karl Jaspers tvrdil, že svědomí je hlas, který hovoří k člověku a je on sám. Dnešní teologie říká, že svědomí je dle své povahy vlastní nábožen-

⁶ Mendel University in Brno: Charakter [online]. [cit. 2017-11-28]. Dostupné z: https://is.mendelu.cz/eknihovna/opory/zobraz_cast.pl?cast=47802

skou dimenzí, místem, kde je člověk volán k zodpovědnosti před Bohem.⁷ Problém nastává v momentu, jakmile člověk svědomí ztratí.



Obrázek 2 Montáž záběrů z filmu Ohňostroj - režie Takeši Kitano

Z toho plyne, že svědomí je důležitým aspektem lidského charakteru. Pokud se však vrátíme k naší neurčité filmové postavě, můžeme říct, že svědomí je vlastnost, se kterou se dá skvěle pracovat, a která může ovlivnit protagonistovu cestu a jeho rozhodování v ní. Případů, jak se svědomím pracovat, by se dalo vyjmenovat spoustu. Ve světové kinematografii nalezneme díla, kdy svědomí, či jakákoliv forma svědomí ovlivnila protagonistu k tomu, aby se zachoval jinak, ve většině případů lépe. Rozlišme však dva typy svědomí. Špatné svědomí z toho, co jsme udělali v minulosti a už nemůžeme nebo těžko můžeme daný problém změnit. Jako příklad bychom mohli uvést japonský film *Ohňostroj*, režie Takeši Kitano. Hlavní protagonista si vyčítá, že kvůli němu byli zavražděni jeho kolegové a on je nedokázal zachránit. Tato situace má podstatný dopad na jeho následné konání a změnu charakteru (viz. obrázek výše). Dále si představme druhý typ situace, kdy funguje svědomí, které nám nedovolí vykonat konkrétní věc v přítomném okamžiku, jelikož k nám promlouvá určitý vnitřní hlas k tomu, abychom něco nedělali nebo udělali jinak. Uvedme si názorný příklad funkční filmové situace. Máme hlavního protagonistu, který se nachází v klimaxu příběhu. V minulosti mu zavraždili blízkou osobu a nyní má možnost pomsty na člověku, který tento čin udělal. Hrdina míří na svého antagonistu, který je bezbranný. Situace houstne, po dlouhém rozhodování však hlavní protagonista sklápí zbraň a nechává svého protivníka naživu. Oko za oko, zub za zub. Hrdina se však Starým zákonem neřídil a poslechl vnitřní hlas, který mu nedovolil tento čin udělat, jelikož by se sám propadl na úroveň svého protivníka. Pokud byl divák do hlavního hrdiny již dříve vcítěn, pravděpodobně by mu nevadilo, kdyby protagonista svého nepřítele zastřelil. Při poskytnutí milosti však hlavní hrdina ukáže, že je lepší než se očekává a diváka může o to více překvapit a získat.

⁷ Svědomí: Co je to svědomí [online]. 2015 [cit. 2017-11-29]. Dostupné z: <http://www.eapraha.cz/beran/docs/kr3s/svedomi.pdf>

1.6 Potřeby osobností

Abraham Harold Maslow byl americký psycholog, který definoval pojem Maslowa pyramida potřeb. Jedná se o systém hierarchie pěti základních potřeb osoby člověka od nejnižších do nejvyšších. Prvním bodem jsou fyziologické potřeby, do kterých zapadá potřeba dýchání, příjmu vody, potravy, spánku, rozmnožování atd. Výše se nachází potřeba bezpečí, jistoty. Zde bychom zařadili jistotu zdraví, zaměstnání, fyzické bezpečnosti a rodiny. Třetím bodem je láska. Opět zde patří rodina, dále partnerský vztah a přátelství. Nad tímto bodem leží potřeba uznání nebo úcty. Chtíč uznání je typická lidská vlastnost. Každá osobnost už od přírody potřebuje mít jistou potřebu uznání a vědět, že na světě není zbytečná. Nízké sebevědomí pak může způsobovat konflikt v této úrovni. Pátým a posledním bodem Maslowy pyramidy je potřeba seberealizace. Stručně řečeno, jedná se o instinktivní potřebu dosáhnout svých nejvyšších cílů, bez kterých se však při jejich nedosáhnutí člověk obejde.⁸



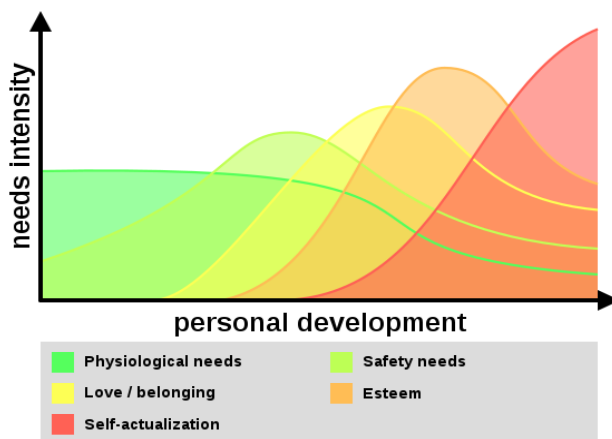
Obrázek 3 Grafické znázornění Maslowy pyramidy⁹

Vysvětleme si funkci pyramidy na filmovém díle. Obecně se dá říci, že každý nedostatek v jednotlivé sekci pyramidy může v příběhu zapříčinit konflikt. To jak divák bude vnímat sílu konfliktu poté, záleží na tom, v jaké sekci dojde k absenci dané potřeby. To znamená, že pokud budeme porovnávat konflikt ve filmu, kde se úspěšný hlavní hrdina snaží

⁸ MASLOW, Abraham Harold. *O psychologii bytí*. Praha: Portál, 2014. ISBN 9788026206187.

⁹ *Maslowa pyramida potřeb* [online]. [cit. 2017-12-04]. Dostupné z: <http://zapisy.blogspot.cz/2011/10/emoce-motivace-emoce-cit-chovani.html>

dosáhnout pozice generálního ředitele firmy, s konfliktem, kdy samoživitelka matka přišla o práci a nemá peníze na to, aby uživila své tři malé děti, bude pro diváka z hlediska lidské psychologie pravděpodobně daleko více strhující situace matky s dětmi. Obecně se tedy dá říct, že čím v nižší sekci u hrdiny konflikt nastane, tím drsnější dopad dramatu v příběhu z hlediska lidského vnímání vznikne.



Obrázek 4 Grafické znázornění závislosti intenzity potřeb s osobním rozvojem ¹⁰

Graf znázorňuje vzájemnou závislost mezi intenzitou potřeb a osobním rozvojem. Je z něj patrné, jak v průběhu zvyšování osobního rozvoje klesá míra intenzity nižších základních potřeb, které jsou vytěsňovány potřebami vyššími.

1.7 Shrnutí

Člověk je nejkompexnější bytost naší planety. Všichni jsme naprosto odlišní, jak ze stránky vizuální, tak především po stránce charakteru a osobnosti. Naše potřeby a charakter osobnosti se odvíjí podle toho, kde žijeme, kým jsme, jak jsme byli vychováni, kolik je nám let a čeho chceme dosáhnout. Psychologie charakterů osobností začíná v našem životě. Vše má svůj čas a vývoj. Pokud jako tvůrci chceme vytvářet fungující filmové postavy, musíme poznat nejprve sami sebe.

¹⁰ GUTTMANN, Philipp. *Dynamic hierarchy of needs - Maslow* [online]. In: [cit. 2017-12-03]. Dostupné z: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dynamic_hierarchy_of_needs_-_Maslow.svg

2 HLAVNÍ HRDINA A JEHO VÝVOJ

Co je to charakter? Tato otázka byla zkoumána spoustou teoretiků od doby, kdy bylo vynalezeno písmo. Definici charakteru popisoval už ve starodávnu Aristoteles, Aischylos, v modernější literatuře Eugene O'Neill, či Arthur Miller. Existuje nekonečně mnoho možností, jaký charakter osobnosti může vzniknout. Vše se odvíjí od lidí a situací, ve kterých se nachází. Většina filmových scénářů stojí na klíčové zápletce. A právě příběh je o tom, jak charakter na zápletku reaguje a řeší ji. V našich životech zažíváme situace a události, které jsou pozitivní nebo méně pozitivní až nešťastné. To, jak na tyto situace reagujeme a nakládáme s nimi, odhaluje naši pravou náuru, která nám říká, kdo doopravdy jsme. V knize, *The Art of Fiction*, Henry James vysvětluje, že konflikty jsou nejlepší cestou k tomu, ukázat hrdinům, kdo doopravdy jsou.¹¹ Christopher Vogler ve své knize *The writer's journey* na začátku uvádí, že slovo Hero, neboli česky hrdina pochází z řečtiny a znamená chránit a sloužit. Definice hrdiny zní následovně. Hrdina je někdo, kdo je ochoten obětovat své vlastní potřeby pro druhé. Hrdina je ten, kdo je schopen překročit hranice a iluze svého ega.¹²

Z toho plyne, že úspěšný hlavní hrdina by měl být osobnost aktivní, nikoli pasivní člověk, který neumí konat a pouze mluví. Opět tato psychologie vychází lidského života. Dá se říci, že snad nikdo nemá rád, když někdo pouze mluví, avšak činy nikde. Když muž vyjadřuje lásku k ženě, to že ji řekne: „Miluji Tě“, ještě neznámá, že ji doopravdy miluje. Pravá láska se ukáže až na samotných činech. A tak to platí ve všech případech. Čin rovná se být aktivní. Kdo je aktivní, musí být i úspěšný. Nutnou součástí charakteru jsou chyby, které musí jakýkoliv hrdina mít. Jsou zde proto, aby s nimi mohl nakládat, bojovat, eliminovat je a hlavně, aby nebyl dokonalý. Ve světě dramatu dokonalost nikoho nezajímá.

Hlavní postava je interní základ filmového scénáře. Je to základní kámen všeho. Srdce, duše a celá nervová soustava daného scénáře. Před tím, než člověk napíše první slovo na papír, musí znát charakter - osobnost hrdiny. A co je vlastně charakter, o kterém

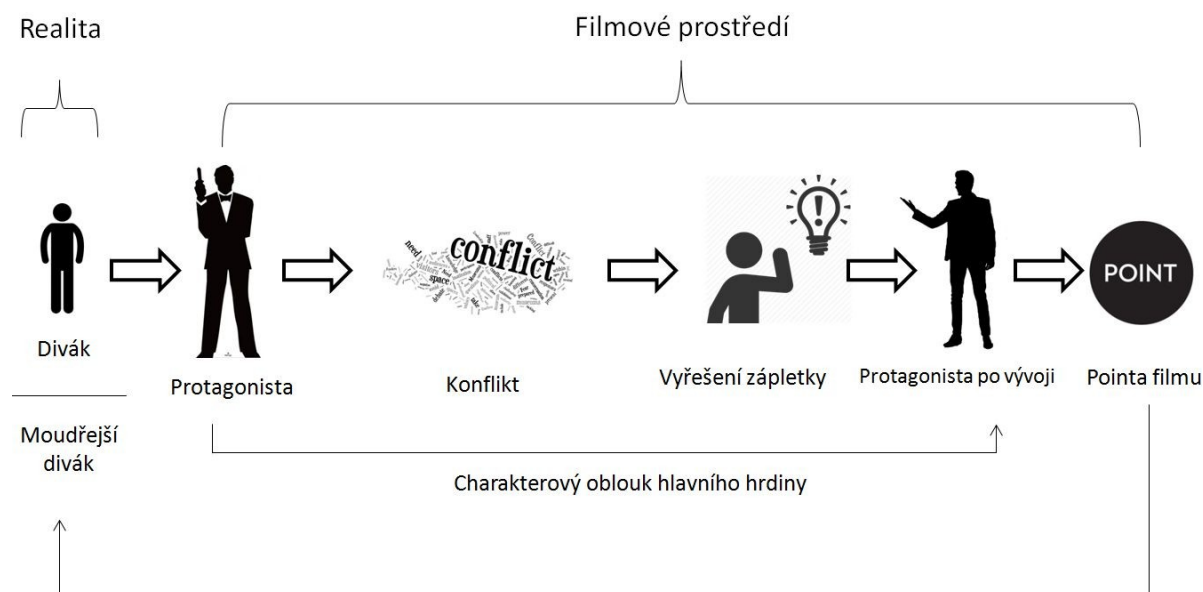
¹¹ FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 0385339038.

¹² VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007. ISBN 9781932907360.

se to celé točí? Charakter je akce. Je to osoba, která je brána podle toho co dělá a ne podle toho, co říká. Film je chování.¹³

2.1 Význam charakterového oblouku

Co je to charakterový oblouk hlavního hrdiny? Nejstručnější odpověď na tuto otázku by zněla následovně. Charakterový oblouk je rozdíl v charakteru hlavního hrdiny mezi začátkem a koncem příběhu. Samozřejmě nemůžeme říci, že to, co se mění a vyvíjí je pouze hlavní postava. Ve filmovém díle dochází ke změně nejen hlavního hrdiny, ale také prostoru, zápletky a vlastně veškerých elementů, bez kterých by to nebyl film. Kdyby ke změnám nedocházelo, příběh by se nijak nevyvíjel a tím pádem neměl svého diváka. Film by tak nebyl film ale statický celek slepený ze záběrů, které neodpovídají na otázku a další otázku nekladou. Na začátku není nikdy vše bezchybné, vše má svůj proces, chybovat je lidské. Vždy je co zlepšovat a na čem pracovat.



Obrázek 5 Schéma komunikace diváka skrze hlavního hrdinu

Proč je ale samotný vývoj protagonisty, či jinak řečeno charakterový oblouk důležitý? Film je médium, které dokáže skrze hlavního protagonistu, procházejícího příběhem, předat divákovi nespočetně mnoho myšlenek, zážitků a vyvolat tak u něj katarzi (viz. obrá-

¹³ FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 0385339038.

zek číslo 5). To vše jsou hezké věci. Film by však měl diváka i ponaučit a donutit ho k zamyšlení. To nejhodnotnější, co může film předat, je do jisté míry schopnost naučit diváka být lepším člověkem. A to právě skrze zpětnou komunikaci hlavního hrdiny, do kterého se divák vcítí. Jakmile divák s hrdinou sympatizuje, znamená to, že to, co hrdina dělá, je mu blízké, souhlasí s ním a zároveň v hrdinovi může vidět sám sebe nebo se v něm zhlížet. Po dosažení této hodnoty je film na nejlepší cestě zanechat v divákovi filozofickou nadstavbu, kterou v sobě nese.

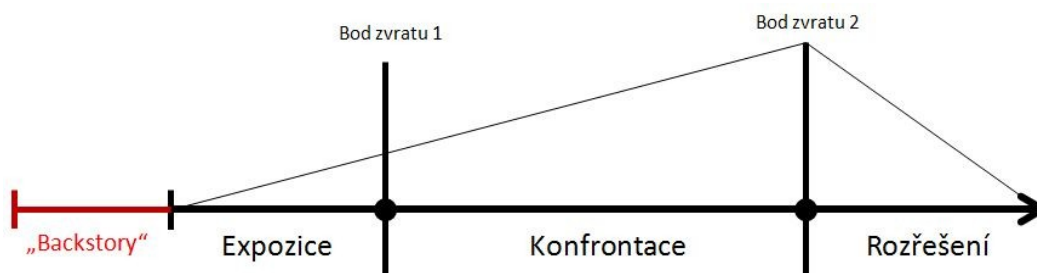
Uvedme si příklady úspěšných diváckých filmů, které nesou filozofickou myšlenku být lepším člověkem. Ve filmu *American History X*, režie Tony Kaye, je hlavním protagonistou neonacista Derek (Edward Norton). Na začátku filmu je exponován jako velmi negativní člověk s neonacistickými názory a chováním. Je výbušný, agresivní, hrubý a hlavně rasista. Jeho otec byl zastřelen v černošském ghettu a jediné, po čem Derek touží, je pomsta. Derek je plný zla a nenávisti. Však poměrně brzy se k vůli vraždě dostává do vazby. A právě situace, které ve vězení zažívá, ho přinutí uvědomit si, že zlo plodí zlo a nikdy nemá dobrého konce. Tento proces Dereka mění v novou osobnost. U filmu nastává charakterový oblouk poměrně brzy. Změna jeho osobnosti ho nutí k tomu, aby konal jinak než doposud. Poselství tohoto filmu je jednoznačně být lepším člověkem. A právě hlavní postava a její změna je nosičem této filozofické nadstavby.

Dalším filmem je snímek *Flight*, režie Robert Zemeckis. Hlavní postavou je kapitán Whip Whitaker (Denzel Washington). Jedná se o zkušeného pilota, který se dostává do bezlítostné situace, kdy se letadlo stává neovladatelné. Díky jeho nejvyšším dovednostem se mu povede situaci zachránit a s cestujícími přistát. Jeho dokonalou profesní osobnost však kompenzuje zásadní chyba. Je to alkoholik. Díky pití ztratil ženu a dítě. Navenek se snaží vypadat, že závislý není, to ale lže. A lže hlavně sám sobě. Navíc se díky alkoholu dostává až k soudu, jelikož při již zmiňovaném leteckém manévru v expozici filmu, byl pod vlivem. Celý příběh je o tom, jak hrdina bojuje se soudem a hlavně sám sebou. Neustále lže a snaží se alkohol zamaskovat. Změna jeho charakteru nastává v momentě, kdy může vyhrát soudní řízení. Vše je na cestě v kapitánův prospěch. Najednou však místo toho, aby naposledy zalhal a prohlásil, že alkohol za letu nepožíval, přiznává na plné čáře, že je alkoholik, který se bez pití neobejde. To je moment, kdy konečně přestává lhát sobě samému a dochází ke změně jeho osobnosti.

2.2 Struktura charakterového oblouku

Takřka všechno má svou strukturu. Film se dá analyzovat od nejhrubší struktury jednotlivých dějství (expoze, konfrontace, rozřešení), přes mezi-strukturu až k jednotlivým beatům. Nadcházející teoretická část řeší strukturu vývoje hlavního hrdiny a jeho charakterového oblouku, přičemž bude vycházet z klasické americké "trojaktovky".

2.2.1 Hrdinovo back story



Obrázek 6 Grafické znázornění filmové struktury s důrazem na "Back story"

Back story, neboli příběh z dřívějška, je něco, co se stalo před začátkem (expozicí) samotného filmu a je podstatnou částí vyprávění. Jakýkoliv příběh, který vznikne ať už filmovým zpracováním, v knižní publikaci, či jakkoliv jinak, je určitým ohraničeným výřezem z jednoho "nekonečného" příběhu. Vždy jsme jako diváci vnořeni do konkrétního ohraničeného úseku dramatu.¹⁴ Pokud je příběh o muži, který píše diplomovou práci, může být back story tohoto příběhu cesta, kterou musel projít, aby se do této přítomnosti (psaní diplomové práce) dostal. Po dokončení práce bude tento příběh uzavřen a otevře se příběh další. A tak je to do nekonečna. Než jsme se narodili my, byli tu před námi naši rodiče a před nimi zase jejich rodiče, naši prarodiče. Po nás tu budou děti naše a poté děti našich dětí. To znamená, že i film, který by dokumentoval příběh hlavního protagonisty od narození, až do smrti, nemůžeme brát, jako celek před kterým nikdy nic nepředcházelo nebo nepokračovalo. Robert MCKey ve své knize *Story*, popisuje termín back story následovně. Back story je často nepochopený termín. Back story není životopis. Back story je soubor významných událostí, které se vyskytly v minulosti postav. Tyto události pak může spiso-

¹⁴ LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

vatel použit k budování příběhu a progresu.¹⁵ Představme si imaginární film o dospívajícím chlapci, který je ve škole problematický. To, že je ve škole konfliktní, je důsledkem toho, jak byl jako dítě vychováván. Rodiče ho nutili k věcem, které dělat nechtěl, nedostával potřebnou lásku, a aby toho nebylo málo, byl svým otcem často bit. To jaký je v expozici příběhu, má na svědomí jeho minulost (back story), kterou jako tvůrci můžeme, či nemusíme prvoplánově vizuálně ve filmu ukázat. Nutno ještě zmínit, že back story se nemusí vztahovat pouze k postavě hlavní, ale k jakékoliv další postavě z daného příběhu.

2.2.1.1 Rozdělení Back story

1. Back story vizuálně prvoplánově: Princip zobrazování klíčových událostí minulosti vizuálně v průběhu filmu. Mozaikovitě "flashbacky", či jiné útržky, barevně oddělený vizuál (černobílá, sépie atd.). Vizuální odlišnost však není povinností a často vidíme minulost bez jakýchkoliv optických úprav materiálu.
2. Vizuálně nezobrazené back story: Minulost zjištěna v průběhu filmu. Informace divákovi nejsou zobrazeny prvoplánově, dají se odvodit například z rozhovorů postav, jednání charakterů, či jiných artefaktů ve filmu.
3. Absence back story / back story intelektuální: Minulost hrdiny není nijak přesně zobrazena a není na ni kladen důraz. Je na divákovi, aby si ji sám domyslel.

Existuje spousta možností, jak vytvořit funkční hlavní postavu, však před tím, než začneme, je nutno si odpovědět na pár zásadních otázek. O kom je daný příběh? O dívce, klukovi, alkoholikovi, či abstinentovi, o člověku, který jde za svým cílem přes mrtvoly, nebo pasivnímu konzumentovi, kterému je vše jedno? Možností je nekonečno, fantaziím se meze nekladou. Co je však nutné, je rozdělit části života hlavní postavy na to, co se stalo před začátkem příběhu (back story) a tomu, co se stane v průběhu. Back story je proces, který formuje charakter.¹⁶ Back story jsou veškeré relevantní informace, o minulosti charakteru a jeho pozadí, které dovedly hrdinu do situace na začátku příběhu.¹⁷

¹⁵ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 978-0060391683.

¹⁶ FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 0385339038.

¹⁷ VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007. ISBN 9781932907360.

Každá postava má svůj příběh z minulosti, díky kterému se nachází na místě, kde začíná film. To že ve filmu není back story vizuálně prvoplánové nebo není zmíněno vůbec, však neznamená, že film nemůže být úspěšné drama.

2.2.1.2 Příklad Back story hlavního hrdiny - The Shawshank Redemption



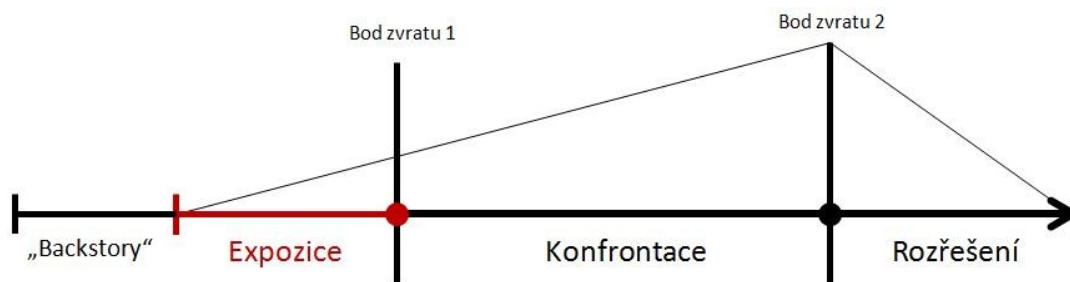
Obrázek 7 Montáž back story záběru z filmu The Shawshank Redemption - část 1.

Ve filmu The Shawshank Redemption je hlavní postavou Andy Dufresne. Člověk, který byl odsouzený za dvojnásobnou vraždu, kterou však neprovedl. Příběh filmu začíná u soudního procesu, kde je Andy vyslýchán. My jako diváci na začátku filmu postupně vidíme po malých částech Andyho minulost (back story), kterou zažil a na základě které se nachází na místě, kde příběh začíná - u soudu. Tento příklad back story je ukázkový z více důvodů. Zásadním faktem je to, jak se zde s minulostí pracuje. Protože neslouží pouze jako vysvětlení důvodu, proč se hlavní hrdina na začátku příběhu nachází u soudu, ale pokládá divákovi spoustu dalších otázek a rozvíjí děj. Za prvé, my jako diváci, po zhlédnutí první etapy back story jednoznačně nevíme, zda je Andy opravdu nevinný (i když nám to naše vnitřní intuice naznačuje - Andy prostě není vrah). Však to co je zobrazeno vizuálně, neodkrývá celou pravdu o tomto příběhu z minulosti, dokonce ji neví ani sám protagonista. A právě tuto pravdu se společně dozvídáme v průběhu filmu, když hlavní hrdina ve vězení potkává mladého muže, který mu posléze vypráví o psychopatovi, se kterým strávil pobyt ve vězení. Tento člověk mu vyprávěl, jak zavraždil muže a ženu, kteří byli zrovna v aktu. Andymu v ten moment dochází vše. Filmově geniální situace a odpověď na otevřenou otázku z back story. Kdo spáchal vraždu, za kterou byl hlavní hrdina filmu odsouzen?



Obrázek 8 Montáž back story záběru z filmu The Shawshank Redemption - část 2.

2.2.2 ACT I. Expozice hrdiny



Obrázek 9 Grafické znázornění filmové struktury s důrazem na Expozici

V dnešní době můžeme říci, že není jednoduché diváka zaujmout. Lidé jsou přesyceni vizuálními vjemy a informacemi, které nás v našem životě obkličují ze všech stran. Film, který dokázal diváka v prvních pěti minutách nadchnout před čtyřiceti nebo padesáti lety, by dnes mohl být většinou diváků vypnut, aniž by se stihl tzv. "rozjet" a svého diváka získat. Samozřejmě jeden ze zásadních aspektů je samotné téma nebo konkrétní žánr filmu. To je u každého diváka individuální. Avšak to, co v dnešní společnosti platí globálně, je umění podat jasné, přehledné a stručné informace v co nejkratším čase. A to je expoziční část filmu. Právě v této pasáži si divák rozmyslí, zda má pro něho smysl film nadále sledovat nebo ne. A kdy jindy máme šanci, diváka zaujmou, než na začátku filmu?

V úvodu filmového díla exponujeme vše. Prostředí filmu, téma, období, ale hlavně filmového protagonistu. Exponovat hlavního protagonistu znamená ukázat vše podstatné, co chce divák vědět. Jestli je to žena nebo muž, kolik je jim let, kde žijí, s kým žijí, jakou mají práci, záliby, charakterové vlastnosti a posléze hlavně definování samotných potřeb charakteru. Tato biografie hlavního hrdiny odhaluje jeho interní život, emoční vlivy, které na osobu působí už od narození.¹⁸ Expozice je vše, co publikum potřebuje vědět k pochopení hlavního hrdiny a příběhu.¹⁹ Veškerá přítomnost hlavní postavy a situace, ve které se na začátku filmu nachází, je závislá na back story, o kterém tu bylo řečeno už mnoho. Je však nutné si uvědomit, že právě back story a expoziční část jsou dvě po sobě jdoucí části, které

¹⁸ FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 0385339038.

¹⁹ VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007. ISBN 9781932907360.

spolu blíže komunikují a vzájemně na sebe reagují. To, co se událo v back story má vliv na to, kde se na začátku filmu hrdina nachází.

2.2.2.1 Sympatie s hlavním hrdinou

Protagonista by měl být zajímavý. Aby mohl divák s hrdinou sympatizovat a tím pádem s ním soucítit a sledovat jeho cestu příběhem, musí jeho postava splňovat určitá kritéria. Hrdina by měl mít touhy a vůli dosáhnout svých stanovených cílů. Musí se učit, překonávat překážky, být "pružný" a místy se chovat hrdinsky.²⁰ Termín "Save the cat" byl poprvé definován americkým filmovým teoretikem jménem Blake Snyder. Ten uváděl jako příklad, že hlavní hrdina zachrání kočku a tím pádem získá divákovu sympatii.²¹ Od té doby vznikla ve filmech spousta doslovných překladů, však ne všechny byly správně použity. "Save the cat" znamená, že hrdina udělá něco, co bude divákovi sympatické a na základě tohoto činu bude s hlavním hrdinou sympatizovat.

2.2.2.2 Nedostatky hlavního hrdiny

Kdyby však hrdina disponoval pouze přednostmi, nebyl by reálný a uvěřitelný. Na světě neexistuje nikdo bezchybný. Mít nedostatky je přirozené, chybovat je lidské. Právě tato životní psychologie se musí odrazit i na postavě hlavního hrdiny. Drama přece nemůže vzniknout bez vloudění chybičky. Pokud charakterový oblouk hrdiny znamená změna jeho osobnosti, v ideálním případě na konci v osobnost lepší, musí na začátku příběhu hrdina mít své nedostatky. Chyby, ze kterých se poučí a které ho budou posouvat dále, ale zároveň mu dělat cestu složitější, protože vše, co je lehce dosažitelné, není cenné. Christopher Vogler ve své knize *The writer's journey* velmi výstižně vysvětluje důležitost nedostatků hlavních hrdinů. Zajímavé chyby humanizují postavu. Poznáváme sami sebe, když vidíme hrdinu, který je vyzván, aby překonal své vnitřní pochybnosti, chyby v myšlení, traumata z minulosti nebo strach z budoucnosti. Slabé stránky, nedokonalosti, smutek a zlovyky okamžitě učiní hrdinu nebo jakoukoliv postavu skutečnější a přitažlivější. Zdá se, že čím více je postava neurotická, tím více je divákům přitažlivá a dochází s ní k větší identifikaci.

²⁰ LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

²¹ SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Studio City, CA: M. Wise Productions, c2005. ISBN 1932907009.

Chyby jsou výchozím bodem nedokonalosti nebo neúplnosti, z nichž charakter může růst.²² Pokud charakter roste, dochází k transformaci jeho osoby. Pokud nemá chyby, nemá se z čeho měnit a nedochází k charakterovému oblouku.

2.2.2.3 Rozdělení života hrdiny podle Syda Fielda

Aby byla hlavní postava uvěřitelná a reálná, je potřeba rozdělit její život do tří hlavních kategorií. Profesionální život, osobní život a soukromý život hlavního hrdiny či hrdinky. Stránka profesionálního života klade následující otázky. Co dělá hlavní postava k tomu, aby se užívala? Kde pracuje? Je to dělník, finanční poradce nebo generální ředitel banky? Čím více konkrétní budeme, tím více postava uvěřitelná bude.²³ Samotné povolání je navíc prvkem, který se na konci filmu v hrdinově životě může změnit. Tím pádem je nedílnou součástí vývoje protagonisty a má vliv na jeho charakterový oblouk. V expozici filmu byl hrdina řadovým dělníkem, který žije od výplaty, do výplaty, ale jeho píle a vůle k úspěchu ho dovedla k tomu, že se na konci filmu stává úspěšným obchodníkem. Na druhou stranu může být hrdina v expozici movitý člověk, který je za vodou. Jeho povoláním je politika. Avšak postupná konfrontace ho dovede k názoru, že to co dělá, není správné a své povolání změní k činnosti smysluplnějšímu. Jakmile definuje profesionální život hlavní postavy, vznikne spousta dalších otázek souvisejících s jeho profesí. Jaký je šéf protagonisty? Je hrdina v kolektivu oblíbený nebo spíše outsider? Je ve svém zaměstnání vůbec spokojený? Vzniká tak spousta podnětů, které mohou vést ke konfliktům.

Další nedílnou součástí charakterizace hrdiny je popsání jeho soukromého života. S tím se pojí následující otázky. Je hrdina ženatý, rozvedený nebo ovdovělý? Je ve vztahu na začátku filmu? Když ano, tak s kým, jak dlouho jsou spolu, kde se potkali atd. Je hlavní hrdina věrný nebo promiskuitní? Líbí se mu ženy mladší nebo spíše starší? Čím na více otázek dokážeme odpovědět, tím promyšlenější jeho charakter ve vztahové linii bude.²⁴

²² VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007. ISBN 9781932907360.

²³ ²⁴ FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 0385339038.

Třetí a poslední kategorií v tomto rozdělení je definice toho, co hlavní postava dělá, když je sama. Hraje počítačové hry? Dívá se často na televizi? Chodí do posilovny nebo vaří? Aristoteles ve svém díle *Poetika* říká. Život se skládá z akce a jejího způsobu. Ne ve kvalitě. To znamená, že osoba musí být aktivní a věci dělat, zapříčiňovat. Ne pouze reagovat na to, co se děje okolo.²⁵

2.2.2.4 Touhy hrdiny

Pokud má být hlavní protagonista takzvaně aktivní, musí mít své cíle a snahu jich dosáhnout. Cílem může být cokoli. Porazit antagonistu (dobrodružný, akční film), zvítězit nad hlavními soupeři (sportovní film), nepřijít o zaměstnání (sociální drama), či získat vytouženou partnerku (romantický film). Definice cílů hrdiny se mění podle toho, jakou osobností protagonista je a v jaké situaci se v expozici filmu nachází. Cíle hrdinů také částečně udávají téma a žánr filmu. Obecně se dá říct, že pokud je zápleтка na začátku filmu negativní, na konci dochází k obratu a film končí pozitivně.²⁶ Podobně to platí i u hlavního hrdiny. Když má protagonista negativní charakterové vlastnosti v expozici, jinými slovy, jeho konání není úměrné jistému etickému kodexu, na konci příběhu by mělo dojít k určité změně k lepšímu. Výjimky však potvrzují pravidlo. Tento koncept platí spíše u mainstreamových diváckých filmů. U takového typu filmů se většinou setkáme s protagonistou aktivním. Robert MCKee popisuje rozdíl mezi aktivním a pasivním protagonistou následně. Aktivní protagonista má úsilí a touhu dosáhnout svých cílů. Podniká kroky v přímém konfliktu s lidmi a světu kolem něj. Zatím co pasivní protagonista nepodniká žádné kroky k dosažení cílů, spíše sleduje svět kolem a bojuje sám se sebou.²⁷

Mark Dzirasa ve své knize *21 dnů* zmiňuje následující problém. Když se lidí zeptáte, co chtějí, ve většině případů vám odpoví slovesem “mít“. Chci mít nové auto, splacenou hypotéku, mít hodně peněz a hodně volného času pro sebe. Jen málo kdo vám odpoví, kým

²⁵ FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 0385339038.

²⁶ LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

²⁷ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York: Regan-Books, c1997. ISBN 978-0060391683.

by chtěl doopravdy být.²⁸ A zde nastává konflikt. Ani člověk, ani filmový hrdina nemůže mít něco, když není někdo. Například nemůžu mít slávu, když nejsem talentovaný úspěšný zpěvák. Nemůžu mít hodně peněz, když neumím vymyslet způsob, jak hodně peněz vydělat (výjimkou šťastného dědictví). Nemůžu mít šťastný vztah, když nejsem vyrovnaný sám se sebou. Nemůžu mít respekt, když na mě není co respektovat. Pokud má film diváka počít a vnuknout mu nějakou myšlenku, kterou předá skrze hlavního protagonistu a jeho příběh, je nutné dodržet tyto principy. Hlavní hrdina musí nejprve vědět, kým chce být, až potom může mít.

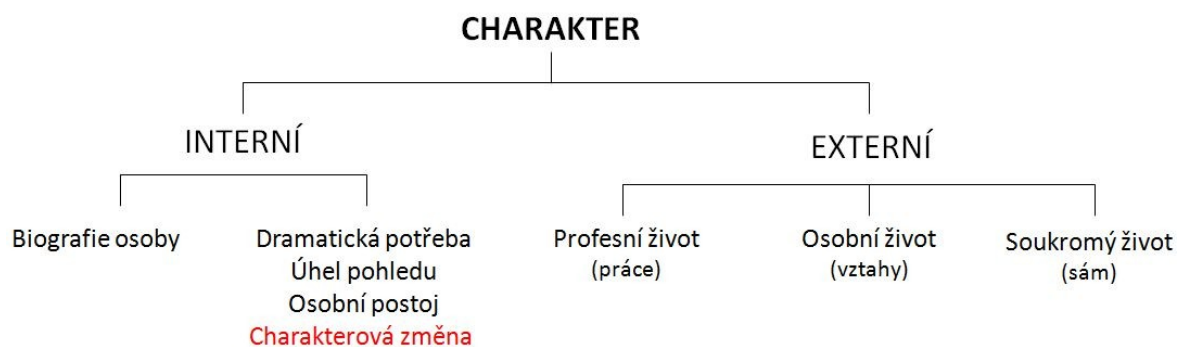
Potřeby hlavního hrdiny stanoveny na začátku filmu, dovedou protagonistu k tomu, aby na konci zjistil, že to, co potřeboval na začátku, už nepotřebuje.

2.2.2.5 Čtyři esence kvalitní filmové postavy

Syd Field ve své knize *Screenplay* skvěle shrnuje čtyři základní vlastnosti, které musí "kvalitní" hlavní postava mít. První vlastností je silná dramatická potřeba hrdiny. Ta určuje, co protagonista chce, po čem touží, čeho chce dosáhnout. Tato potřeba hlavního hrdinu táhne jeho celým příběhem. Nutné zmínit, že občas nastává chvíle, kdy se dramatické potřeby hrdiny mění. To většinou nasvědčuje, že se nacházíme v bodu zvratu číslo jedna, tedy zhruba v 25 % filmu. Jako další bod Field uvádí hrdinův jedinečný úhel pohledu. Ten definuje to, jak protagonista vidí svět, jak vnímá život kolem sebe, v co věří, co je pro něho pravda a co lež. Vypadá to jako poměrně jednoduchý faktor, však velmi podstatný. Opět totiž vychází z lidské psychologie. Každý jsme jiný a na konkrétní věci se díváme často jinak - subjektivně. To, co je důležité pro nás, nemusí být důležité pro jiného. Je to jedna z částí, která nás dělá výjimečnou osobností. Úhel pohledu se samozřejmě mění podle věku, osobnosti a situace, ve které se člověk nebo filmový hrdina nachází. Třetí nutnou vlastností hrdiny je osobitý přístup, anglicky attitude. Osobitý přístup může být zaměněn s úhlem pohledu. Oproti úhlu pohledu je zde však zásadní rozdíl. Osobitý přístup je to, jaké dělá hrdina intelektuální rozhodnutí, jak koná, jak soudí. Čtvrtá a poslední esence, kterou Syd Field definuje, je určitý typ změny postavy, jinými slovy právě hrdinův charak-

²⁸ DZIRASA, Mark. Mark Dzirasa: 21 dnů s jedinečným motivačním spíčkem, koučem a mentorem. Praha: Agentura Fáma ve spolupráci s www.mysleniuspechu.cz, c2011. 21 dnů. ISBN 978-80-260-0236-9.

terový oblouk.²⁹ To, že právě tento faktor zařadil do čtyř zásadních esencí hlavní postavy i Syd Field, nasvědčuje o důležitosti tohoto faktoru.



Obrázek 10 Schéma interního a externího rozdělení vlastností hrdiny podle Syda Fielda.³⁰

Schéma znázorňuje rozdělení hrdinových vlastností do dvou hlavních kategorií. Interní část popisuje jeho vnitřní charakter. Biografií hrdiny je myšleno například, kde se hrdina narodil, jak a kde vyrůstal, jaké měl kamarády, co dělá ve volném čase atd. Dále zde patří již dříve zmiňované čtyři esence osoby, a to dramatická potřeba hrdiny, úhel pohledu, osobní postoj a charakterová změna. Do externí části poté řadíme hrdinův profesní, osobní a soukromý život. Všechny tyto údaje dohromady tvoří dramatickou filmovou postavu.

2.2.2.6 Příklad expozice hlavního hrdiny - Telefonní budka



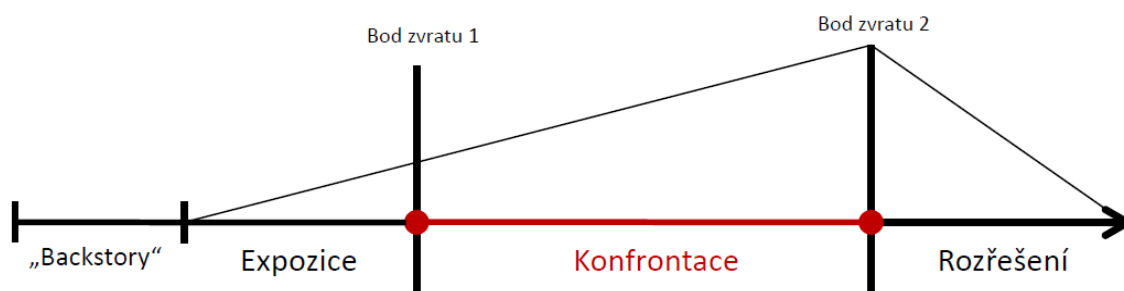
Obrázek 11 Expoziční záběry protagonisty ve filmu Telefonní budka

Snímek telefonní budka je skvělým příkladem expozice charakteru hlavního protagonisty. Výborně je zde zpracována expozice filmu obecně. Kombinací nápadu a velmi kreativní práce filmového střiháče, je nástup filmu dynamický nájezd atraktivně podaných informací divákovi. Co se však hlavního hrdiny týče, jedná se o mediálního manažera jménem Stuart Shepard (Colin Farrell). Jeho charakter neoplývá zrovna pozitivními hodnotami. Stuart je arogantní, drzý, hrubý, lže a do toho je nevěrný své ženě. S lidmi velmi rád manipuluje. Jediné po čem na začátku filmu touží, je být ostatními lidmi uznávaný a opě-

^{29 30} FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 0385339038.

vovaný. Udělá vše pro svůj osobní zisk. Přes všechny tyto povrchní negativní vlastnosti není protagonista ve svém jádru duše zlý. Například v osmé minutě filmu zde nenápadně zafunguje princip „Safe the cat“, kdy protagonista dává jistý finanční obnos svému asistentovi, aby si pro sebe koupil oblek. Na expoziční tohoto snímku se dá ocenit, jak rychle jsou divákovi podány veškeré nutné informace o hlavním hrdinovi. Divák si tak velmi rychle udělá svůj názor na hlavní postavu. V případě, kdy film disponuje s negativním hlavním protagonistou a my jako tvůrci chceme, aby diváci s tímto hrdinou sympatizovali, je nutné, aby hrdinův protivník (antagonista) byl ještě více negativní, než samotný protagonista.³¹ Pokud máme na výběr dvě zla, z toho jedno je menší a druhé větší, raději se uchýlíme k tomu menšímu. Divák potřebuje získat srovnání s něčím ještě horším, než mu předkládáme. Jedná se o základní a velmi funkční psychologický princip.

2.2.3 ACT II. Konfrontace hlavního hrdiny



Obrázek 12 Grafické znázornění filmové struktury s důrazem na Expozici

Pokud je expoziční film počáteční stav charakteru hrdiny a rozřešení výchozí stav charakteru hrdiny, je konfrontace částí, ve které postupná změna jeho charakteru nastává. V konfrontaci neboli středu filmu, známe hlavního hrdinu, jeho charakter, touhy a chyby. V momentu, kdy hrdina překračuje hranice svého běžného světa (Ordinary world) a dostává se do světa nového (Special world), začíná dobrodružství, které hrdinu ovlivní a donutí ho k postupné změně jeho myšlení a postojů.³² Konfrontace je část hrdinovy cesty, kde se potýká s nástrahami, bojuje s nepřáteli, překonává překážky, sahá si na zbytky svých sil,

³¹ LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

³² VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007. ISBN 9781932907360.

aby překonal nepřekonatelné. Všechno špatné je však k něčemu dobré a díky těmto zkouškám se hrdina učí novým věcem. Potkává nové přátele, kteří jsou posléze jeho spojenci. Dále hrdina získává další zkušenosti, je silnější, výkonnější, moudřejší. Všechny tyto změny by však nenastaly, pokud by nepřijal výzvu k dobrodružství a nepřekročil práh z jeho běžného světa. Lidé často říkají, že něco udělají, až budou připravení. Nikdy však člověk nebude dostatečně připraven na to, aby vše zvládl bez komplikací. Proto často v sobě nenajdeme sílu na to, abychom onen práh našeho běžného života dokázali překročit. Jedno pořekadlo zní. Hod'te dítě do vody a ono bude plavat. Bude plavat, protože bude muset plavat, aby se neutopilo. Pokud člověk z určitého důvodu něco musí, vždy v sobě nalezne sílu, o které doposud ani nevěděl, že má. A přesně tento koncept se dá uplatnit v příběhu filmového hrdiny.

2.2.3.1 Cesta hrdiny podle Christophera Voglera

Christopher Vogler navázal na mytologii Josepha Cambela: *The Hero with a Thousand Faces* a dotvořil tak funkční systém cesty filmového hrdiny (The Hero's Journey).³³ Tato knižní publikace popisuje dvanáct bodů, kterými hrdina v průběhu cesty za svým cílem prochází. Jedná se o globálně funkční systém, na kterém bylo postaveno mnoho úspěšných diváckých filmů, jako například *Star Wars*, *Lion King*, *Karate Kid* a spousta dalších titulů.³⁴ V této kapitole hrdinovy konfrontace bude zmíněno pouze pět z dvanácti bodů hrdinovy cesty. Počínaje překročením hranic do speciálního světa (Crossing the Threshold) a konče získáním odměny (Reward). Konfrontace filmu nastává tehdy, jakmile hrdina za pomoci svého mentora získává odhodlání, dovednosti, popřípadě kouzla na to, aby mohl překročit práh svého běžného světa. To, že takové rozhodnutí udělal, je první odrazový můstek pro změnu jeho charakteru. Ve svém dřívějším běžném světě, totiž před tím, než hrdina potká mentora, první výzvu na dobrodružství odmítá.³⁵

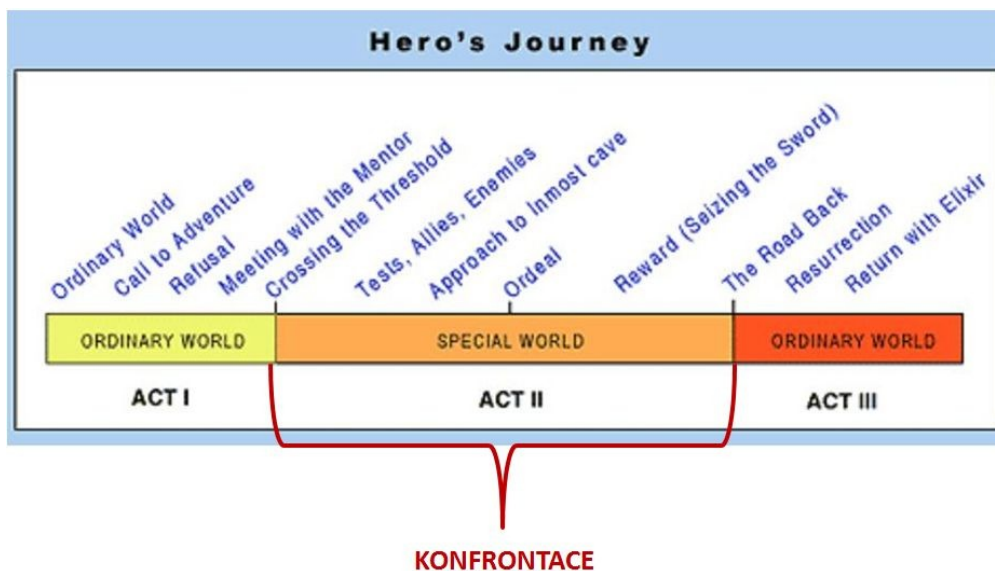
³³ *The Conversation: Joseph Campbell and the hero's journey* [online]. [cit. 2017-12-29]. Dostupné z: <https://theconversation.com/are-you-monomythic-joseph-campbell-and-the-heros-journey-27074>

³⁴ LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

³⁵ VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007. ISBN 9781932907360.

2.2.3.2 Konfrontace - Nejintenzivnější charakterová proměna

Na obrázku č. 13 vidíme grafické znázornění hrdinovy cesty a všech jednotlivých bodů, kterými prochází. Jedná se o trojaktovou strukturu, spojenou s body hrdinovy cesty podle Christophera Voglera.



Obrázek 13 Grafické zobrazení hrdinovy cesty s důrazem na konfrontaci.³⁶

1. Prvním bodem v konfrontaci je již zmiňované hrdinovo překročení prahu svého běžného světa (5. Crossing the Threshold). V tomto bodu dochází k prvnímu jasněmu náznaku změny myšlení hrdiny a jeho charakteru. Doposud se protagonista nacházel ve svém běžném světě, kde nebyl vystavován velké míře překážek, nástrah a testů. Neměl tak důvod k jakékoli změně své osobnosti, ba naopak. Musel být exponován v daném počátečním stavu charakteru. Skvělým příkladem je film *Zoro*, rež. Martin Campbell. Hlavní protagonista Antonio Banderas je exponován jako bandita bez mravů, řádného vychování a etiky. V momentě, kdy potkává svého mentora (Antony Hopkins), začíná doslovná proměna jeho postavy. U Zora nastává překročení prahu do speciálního světa, jakmile získává první sérii fyzického i duševního výcviku. S tím souvisí, že jeho postava mění své priority a cíle, ke kte-

³⁶ *Movie outline: The 12 Stages of The Hero's Journey* [online]. [cit. 2017-12-29]. Dostupné z: <http://www.movieoutline.com/articles/the-hero-journey-mythic-structure-of-joseph-campbell-monomyth.html>

rým ho vede jeho vnitřní i vnější motivace. Díky tomuto se brzy dostane do konfliktů a bude muset čelit novým nástrahám.

2. Po překročení prahu hrdina velmi brzy objevuje svět nový. Svět, ve kterém naráží na protivníky, překonává všelijaké překážky a zkoušky (6. Tests, Allies, Enemies).³⁷ Hrdina také získává spoluhrače, kteří ho doprovázejí. Po překročení prahu do speciálního světa, neexistuje cesta zpět do světa běžného. Nový svět je kontrastní oproti hrdinovu světu dosavadního. Fungují zde jiná pravidla, se kterými hrdina musí umět prát. To, co platilo v jeho světě běžném, zde neplatí a naopak. Díky tomu se hlavní protagonista učí novým věcem, které by se v běžném životě naučit nemohl. Všechny dovednosti, které se hrdina od svého mentora naučil, zužitkuje právě v těchto chvílích. Jednou podstatnou věcí však je, že to, co mentor hrdinu naučil, nebude stačit k tomu, aby překonal ty největší strasti a překážky v průběhu této stati.³⁸ Hrdina musí sám v sobě objevit tu největší sílu a dále se ve věcech zdokonalovat, aby dokázal překonat nepřekonatelné. Nezmění svět, dokud nezmění sebe. Taktéž se musí naučit, komu věřit a komu ne. S příchodem kamarádů se často stává, že ne každý je upřímný. Ba naopak, objevují se i takoví, na které je třeba si dát vyloženě pozor. Typickým příkladem je postava Shapeshifter. Všechny tyto zkušenosti a výzvy hrdinu posouvají v před jak po stránce příběhu, tak jeho charakteru a dovedností.

3. Po tom, co hrdina pochopil speciální svět a naučil se jeho pravidla, překonal překážky, porazil řadové protivníky, se pomalu dostává do samotného srdce příběhu. Do nejtemnější jeskyně (7. Approach to the Inmost Cave). To je důvod, proč tuto cestu vůbec absolvoval. Je to vrchol samotného Mount Everest. Před tím, než však vrchol pokoří, je třeba se řádně připravit, načerpat síly, užít si poslední legraci, vše si promyslet a naplánovat.³⁹ Hrdina je v tomto bodě už dostatečně změněn na to,

³⁷ VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007. ISBN 9781932907360.

³⁸ *Tlu.ee: Excerpts from Myth and the Movies* [online]. [cit. 2017-12-30]. Dostupné z: <http://www.tlu.ee/~rajaleid/montaazh/Hero's%20Journey%20Arch.pdf>

³⁹ VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007. ISBN 9781932907360.

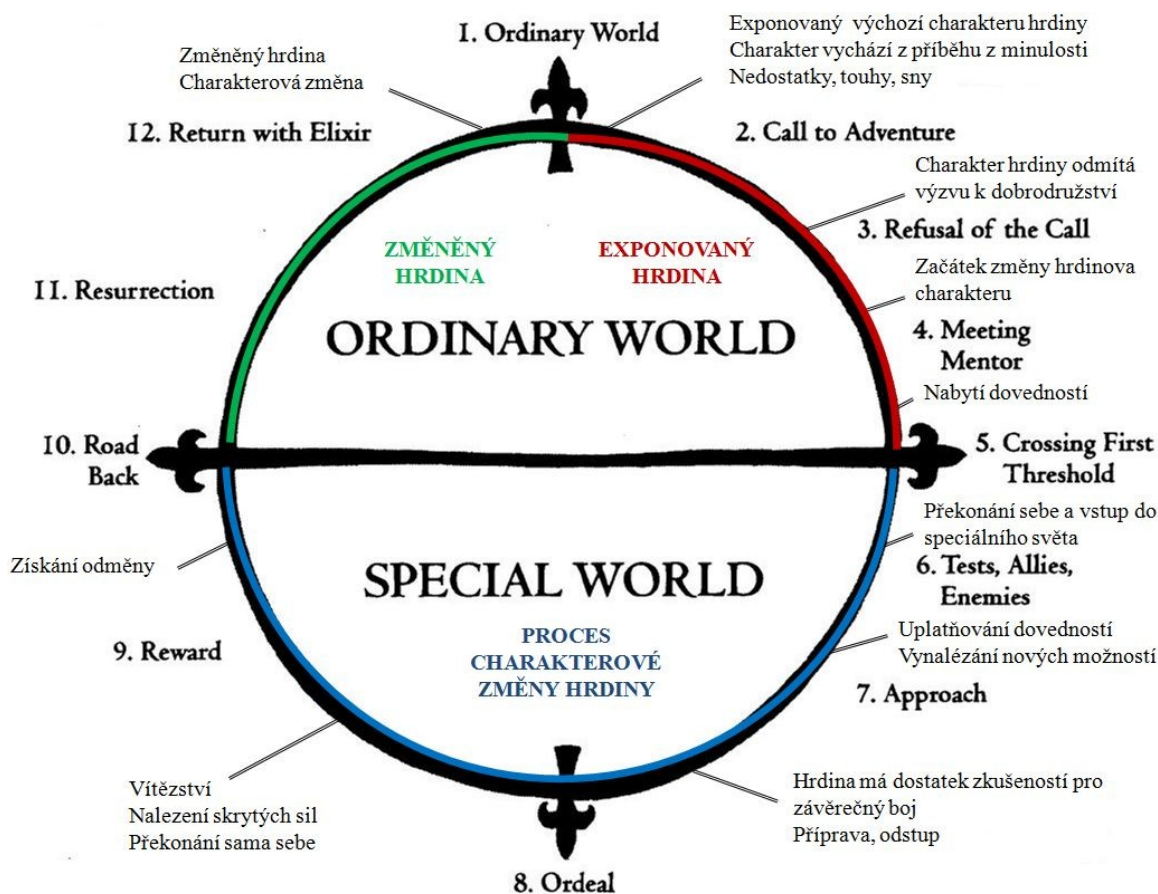
aby odhadl své síly a schopnosti. Cesta, kterou doposud absolvoval, ho ovlivnila a připravila na největší zkoušku.

4. Hrdina se nachází v tom nejtemnějším zákoutí jeskyně, kde čelí svému úhlavnímu protivníkovi (8. The Ordeal). Hrdinovy schopnosti, které v průběhu své cesty až sem nasbíral, jsou na nejvyšší úrovni. I tak je nepřítel vždy o něco silnější. Boj je ten nejnáročnější, se kterým se kdy hrdina setkal. Nevypadá to s ním dobře. Nakonec však v sobě hrdina nachází zbytky posledních sil a nepřítele poráží. Jakmile hrdina nenasadí v klimaxu život a nevsadí vše, nejde o nic.⁴⁰ Po dokončení bitvy nastává největší charakterová změna. Hrdina docílil toho, k vůli čemu ušel tak dlouhou cestu a překonával tolik překážek, až překonal tu největší. Není možné, aby bytost, který si sáhla na smrt, přišla domů nezměněná.⁴¹ Hrdinové se domů vrací změněni, jejich schopnosti, uvažování, jednání i konání je jiné, než bylo před vstupem do speciálního světa. Příkladem by mohl být divácký snímek *Doctor Strange*, režie Scott Derrickson. Hlavní protagonista neurochirurg Stephen Strange bojuje s největším zlem, které se ve vesmíru nachází. Svou vytrvalostí a rozumem po dlouhém boji nakonec vítězí. Když se vrací domů, jeho postava je absolutně změněna. Při vstupu do speciálního světa bylo jeho cílem vyléčit své nevratně poraněné ruce, aby se mohl vrátit ke své práci neurochirurga. Přitom byl egoistický, povýšený a drzý. Jediným jeho zájmem byla osobní reputace. V průběhu konfrontace se učil být lepším člověkem a pochopil smysl speciálního světa. Díky této cestě pochopil své poslání. Dokázal a získal více, než původně toužil.
5. Poslední bodem v konfrontaci je odměna (9. Reward) Tím, že hrdina porazil svého hlavního nepřítele, získává odměnu v jakékoliv formě. Ať už je to lék na nevléčitelnou nemoc, poklad, nebo jakoukoliv nematerialistickou hodnotu. Hrdina je změněný. Jeho příběh však nekončí. Čeká ho ještě cesta domů, kde své zkušenosti z dobrodružství musí předat dál.⁴²

⁴⁰ LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

⁴¹ ⁴² VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007. ISBN 9781932907360.

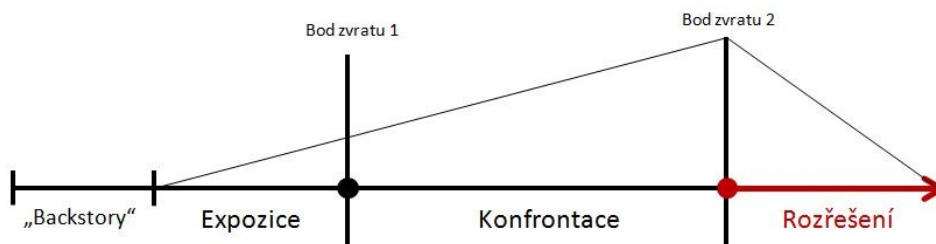
2.2.3.3 Grafické znázornění charakterové proměny

Obrázek 14 Schéma hrdinovy cesty podle Ch. Voglera, doplněno o proces charakterové změny.⁴³

Na obrázku č. 14 vidíme podrobný proces transformace charakteru hrdiny v průběhu filmového příběhu. Červeně je vyznačena část, kdy je hrdina ve svém běžném světě v nezměněném stavu jeho osobnosti. Pro překročení prahu do světa speciálního musí získat odhodlání a být připraven. Modře je označen proces přeměny charakteru hrdiny. Hrdinova přeměna začíná bodem 5. a končí bodem 10. Zelená část označuje výchozí změněný stav osobnosti hrdiny. Konfrontace filmu je část, kdy nastává nejprogressivnější změna charakteru hlavního hrdiny. Je to střed filmu celého filmu, důvod, proč jako diváci jdeme do kina. Kdyby šlo vše jednoduše získat, mohl by mít každý vše. Kdyby mohl mít každý vše, nic by nemělo jedinečnou hodnotu. Filmový hrdina musí chtít něco jedinečného, něco co nemůže mít každý, a to jednoduše získat nejde. Proto čelí nástrahám, které mu komplikují dosažení jeho cílů. Aby dosáhl vítězství a získal, po čem touží, musí nejprve změnit sám sebe.

⁴³ VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007. ISBN 9781932907360.

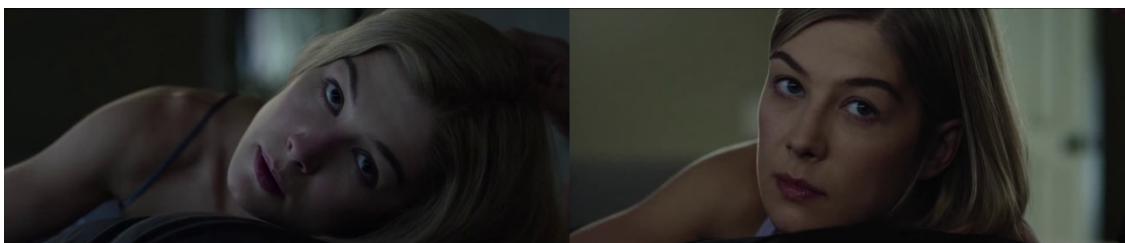
2.2.4 ACT III. Hrdinovo rozřešení



Obrázek 15 Grafické znázornění filmové struktury s důrazem na Rozřešení

Příběh se blíží k závěru. Protagonista dokázal překonat nepřekonatelné, zvítězil nad svým hlavním nepřítelem, získal trofej a vrací se domů do svého běžného světa. Je změněn a nabytý novými zkušenostmi.⁴⁴ Cesta, kterou prošel, ho přinutila čelit svému největšímu strachu a pochybám. I když je hrdina zpět ve svém běžném světě, vše je jiné. Změna charakteru, která u hrdiny nastala, způsobila jeho jiný pohled na tento běžný svět. Hrdina má co sdělit, předat získaná moudra a zkušenosti, změnit věci k lepšímu. Transformoval sám sebe a nyní může měnit věci kolem sebe.

2.2.4.1 První a poslední snímek filmu



Obrázek 16 První a poslední záběr z filmu *Gone Girl* - intelektuální vnitřní změna postavy

Konec příběhu by měl být porovnatelný se začátkem filmu. Pokud má něco smysl, musí na konci být viděn určitý posun, změna. Když tuto tezi převedeme do filmového příběhu, zjistíme, že u kvalitních děl najdeme změny všude. Mění se prostředí, děj filmu, postavy, konflikty, motivy, tempo vyprávění, takřka vše. Na čem se snad všichni filmoví teoretici shodnou, je vztah mezi prvním a posledním záběrem filmu. Při porovnání těchto dvou záběrů by měl jít jasně vidět vzájemný kontrast. Ať už film začíná záběrem, ve kterém je hlavní postava malý chlapec a na konci dospělý muž s přítelkyní (*Boyhood*), nebo na začátku nešťastná tanečnice, která na konci šťastně umírá (*Black Swan*). Při vzájemném

⁴⁴ VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007. ISBN 9781932907360.

porovnání těchto dvou záběrů je vidět více, než jen pouhé dva separované záběry naplněné obsahem. Pouze ve vzácných případech je jeden záběr více důležitý, než všechny ostatní. Teprve kombinace prvního a posledního dokážou zanechat mistrovský dojem.⁴⁵

2.2.4.2 Příklady vývoje protagonistů ve filmech

Film	Hlavní hrdina	Charakter (setup)	Charakter (end)
Gran Torino	Walt Kowalski	Rasista Nevrlý Samotář	Ochota pomoci Sdílí společnost
Flight	Whip Whitaker	Alkoholik Nepřiznává pravdu	Přestává s alkoholem Přiznává chyby
Rocky	Rocky Balboa	Flákač Lehkomyslný	Vytrénovaný boxer Smysl pro techniku Zodpovědnost
The Intouchables	Driss	Pouliční typ Výbušný Netrpělivý	Trpělivý Empatický
Edge of Tomorrow	Bill Cage	Strach z boje Bojácný Bez zkušeností	Válečný hrdina Zkušený válečník Bojové dovednosti

Tabulka 1 Charakterová změna hrdinů ve filmech

⁴⁵ *Nofilmschool: The First and Final Frames* [online]. [cit. 2017-12-31]. Dostupné z: <https://nofilmschool.com/2015/03/first-final-frames-famous-films-teach-good-filmmaking>

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 ANALÝZA FILMU AMERICKÝ GANGSTER A KONZULTANT

Pro výzkum hodnoty charakterového oblouku byly vybrány dva výše uvedené filmy. *Americký Gangster* a *Konzultant*. Je samozřejmé, že výzkum z tak malého počtu filmových děl nelze uplatnit globálně. Aby byly výsledky co nejkonkrétnější a dalo se o ně opírat, bylo nutné vést průzkum v co nejvíce zúženém a vymezeném prostoru. Z tohoto důvodu jsou oba zmíněné filmy dílem stejného režiséra - *Ridleyho Scotta*. Dále mají podobnou tematiku a motivy, kterými jsou drogy, jejich pašování a hon za špinavými penězi. V obou filmech jsou protagonisté muži v negativních rolích a v obou případech jsou obsazeni přední hollywoodští herci. Zásadní rozdíl u těchto filmů je, že *Americký Gangster* je divácky hodnocen jako velmi úspěšný film, zatímco snímek *Konzultant* spíše jen podprůměrné dílo. V následné analýze bude řešeno, zda má charakterový oblouk a vývoj protagonisty vliv na výslednou úroveň úspěšnosti filmu.



Obrázek 17 Cover z filmů Americký Gangster a Konzultant ⁴⁶

⁴⁶ Cover.box3.net: The Counselor cover. *Dvdcover.com* [online]. [cit. 2018-01-04]. Dostupné z: <https://dvdcover.com/movie-dvd>

3.1 Americký Gangster

Snímek Americký Gangster se odehrává v ulicích Harlemu v 60. a 70. letech dvacátého století. Hlavní postavou tohoto filmu je Frank Lucas (*Denzel Washington*). V tomto zmíněném období se ve velkém začíná rozjíždět nový bussines, čímž je distribuce narkotik. Zmíněné práce se velmi chytře ujímá samotný Frank Lucas, kterého napadla geniální myšlenka, a to dovážení těch nejčistějších narkotik přímo z Vietnamského zdroje, skrze americkou armádu. Z Franka se velmi rychle stává největší osobnost této odvrácené strany. S vzrůstem popularity však roste riziko odhalení. Frank však svou práci dělá opravdu skvěle a díky dovednostem, které se naučil od svého mentora Bumbyho, má vždy zadní vrátka. Krýt se však nejde napořád a postupem času s Frankovým růstem nastává odhalení klíčových důkazů a pád hlavního hrdiny. Na konci filmu dostává hrdina dvě možnosti. Buď to zemřít ve vězení jako bohatý, nebo žít volný a být chudý. Frank si vybírá variantu druhou.

3.1.1 Expozice hrdiny

*Jaká je nejlepší cesta, kterou film otevřít? Jaká scéna nebo sekvence vyvolá u publika nejsilnější dojem? Ukázat hrdinu ve své práci nebo v silné dramatické akci?*⁴⁷

V samotném začátku filmu vidíme klíčovou scénu, kdy Frank zapaluje a posléze zabíjí neurčitou osobu, pravděpodobně taktéž zápornou. Jako diváci velmi brzy zjišťujeme, že Frank je hlavním protagonistou celého filmu. Tato úvodní scéna dává poměrně jasně najevo, o kom příběh bude a kde se odehrává. Díky činu, který byl spáchán v úvodu filmu, si divák zařadí charakter hrdiny do záporné kategorie. Frank je člověk, jehož back story bylo asistování svému velkému učiteli Bumbymu. Hrdina je na začátku exponován jako neobávaný gangster, bez jakéhokoliv většího majetku, to se však brzy mění. Frank je ukázkový příklad aktivního protagonisty, jehož snahou je dosáhnout svého cíle. Být respektovaný a movitý, stejně jako jeho zesnulý učitel Bumby, ve kterém se vždy shlížel. Hrdina je osobnost, která je schopná pro dosažení svého cíle vsadit vše. A to je přesně ta vlastnost, kterou divák potřebuje vidět. Jakmile hrdina nevsadí vše, i s možností, že se věci mohou obrátit proti němu a následně ho zničit, není zápleтка zajímavá. Frank v prvním bodu zlomu filmu vše vsadil.

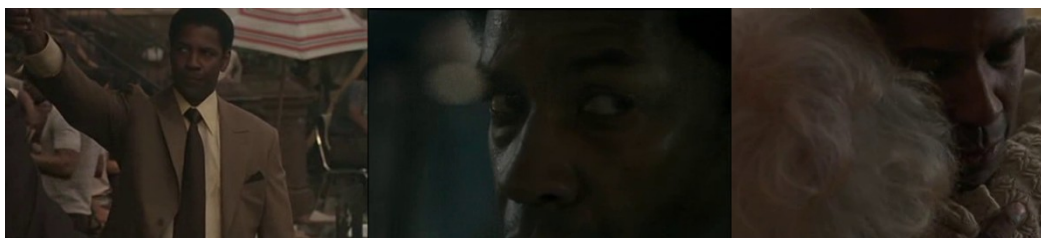
⁴⁷ FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 0385339038.

3.1.2 Charakteristika hlavního hrdiny

Hlavní hrdina je člověk, jenž si jde tvrdě za svým, je vášnivým typem. Dále je inovativní, dynamický, inteligentní a štedrý ke své velké rodině. Dokáže jednat s chladnou hlavou, na nic si nehraje, nesnaží se nijak vyčnívat. Vždy se snaží v každé situaci, nalézt tu nejlepší cestu. Pokaždé má eso v rukávu. Svou "špinavou práci" dělá velmi dobře. Neoplývá však jen dobrými vlastnostmi. Negativní je už to, že působí na záporné straně. Jak dokáže být milý a štedrý, tak dokáže být i hrubý a násilný, a to dokonce ke své rodině. Je tvrdohlavý, dokáže ctít pravidla, ale i zabíjet, což je nejsilnější vlastnost, která tvoří jeho osobnost morálně zápornou.

V úvodu této práce bylo pojednáváno o rozdělení charakteru do tří základních skupin interakčních vazeb. Kdybychom měli rozdělit vnitřní a vnější vlastnosti Frankového charakteru, vypadalo by to následovně.

1. **Vlastnosti vyjadřující vztah k sobě:** Frank je cílevědomý, má odvalu, své motivy nemění a jde si tvrdě za svým.
1. **Vlastnosti vyjadřující vztah k druhým lidem:** Hrdina je k lidem upřímný, nelže, dokáže být jak velmi dobrosrdečný, tak i chladným vrahem = kontrast v charakteru.
2. **Vlastnosti vyjadřující vztah k činnosti:** Je důkladný, pracovitý, disponuje velkou výdrží, svou práci se snaží dělat co nejlépe. Díky tomu nemá konkurenci.



Obrázek 18 Osobnosti hlavního hrdiny Franka

3.1.3 Sympatie diváka se záporným protagonistou

Docílit toho, aby divák sympatizoval se záporným hrdinou, není zrovna jednoduchým úkolem. Každý divák je odlišné povahy a disponuje osobním pohledem a názorem na konkrétní věci. Jsou lidé, které ve filmech baví akce, násilí nebo sex. Na druhou stranu existuje také spousta lidí, kteří tyto prvky odsuzují. Říká se: "Však je to jenom film, v životě bychom to neudělali". Nikdy bychom nikoho nezastřelili nebo neprodávali drogy pro účel osobního zisku. Ve filmu nám to ale nevadí. Ba naopak v některých případech, pokud s hrdinou sympatizujeme, nám to dokonce dělá dobře. Tohle je však velmi citlivé téma a

není předmětem výzkumu této práce. Z toho důvodu nebude tato morální filozofie dále rozváděna. Ukažme si ale případy, díky kterým získává záporný hrdina u diváků sympatii.

Nejsilnějším prostředkem je zobrazení ještě negativnějších postav, či antagonistů, než je samotný negativní protagonista.⁴⁸ Tím pádem divák získává srovnání a raději bude sympatizovat s negativním protagonistou, než s ještě více negativními protivníky. V případě Amerického gangstera Franka, jsou proti němu postaveni další gangsteři a zkorumpovaná policie, což je daleko horší případ. Pokud si někdo hraje na muže zákona a zároveň také prodává drogy a zabíjí lidi, je daleko horší, než negativní hrdina v roli Franka. I když Frank nedělá morálně správnou a legální práci, dokáže dodržet slovo, být poctivý, ochránit a nepodvádět. To se o druhých negativních postavách ve filmu říct nedá.

Dalším bodem, kdy nastává sympatie, je určitá negativní událost, která se hrdinovi v životě stala. Kromě toho, že Frankovi zemřel jeho učitel, ve kterém se vzhlížel a posléze byl vydírán jiným dealerem, u Franka nenastaly žádné tragické události. I to, co se mu v životě přihodilo však stačí na to, aby divák hrdinovi fandil.

Posledním a dalo by se říct intelektuálním bodem je určité charisma hrdiny, které se nedá přesně popsat. Znamená to, že i přes všechny negativní činy, které hrdina provádí, je nám sympatický a daleko raději se díváme na něho, než na postavy jiné. Což osoba Franka potvrzuje. I když je Frankův hlavní nepřítel neúplatný policista, což je morálně správná osobnost, ve spoustě případů bude divák pravděpodobně přát vítězství právě zápornému hlavnímu hrdinovi Frankovi.

3.1.4 Nejvíce pozitivní a negativní momenty hlavního hrdiny

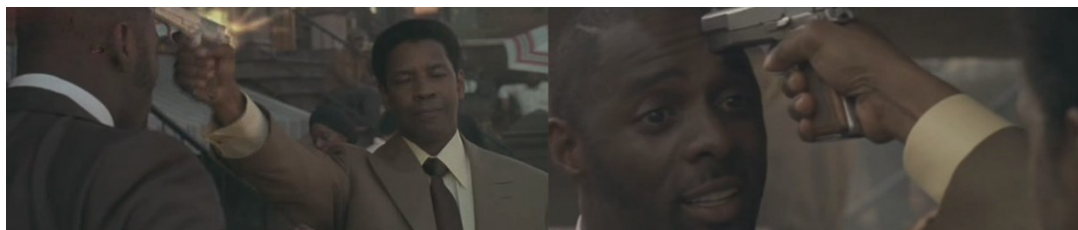
Málo kdo je natolik zkažený, že jeho osobnost disponuje pouze s negativními vlastnostmi a zároveň nikdo není dokonalý, aby se v dané situaci dokázal zachovat vždy nejlépe. Frank je právě tou osobností, která dokáže rozdávat štědrost, ale i darovat kulky. V této kapitole budou vybrány nejvíce pozitivní a negativní momenty, které dohromady vytvářejí kontrast ve Frankově postavě.

⁴⁸ LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

Přivítání své rodiny (00:42:32 – 00:45:05) – pozitivní moment hrdiny

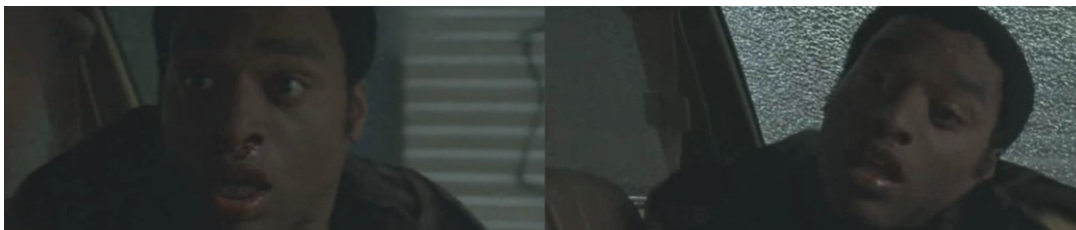
Obrázek 19 Snímek z filmu Americký Gangster – Frank & rodina

Říká se, že sám člověk dojde rychle, ale dál dojde v dobré společnosti. Frank je tím člověkem, který chce dojít nejdál a je si vědom toho, jaké prostředky musí nasadit. Není sobecký a svou rodinu miluje. Nepotřebuje se předvádět, ale v momentě, kdy získává velké peníze, zve celou svou rodinu bydlet do nového velkolepého domu, který zakoupil. Je to moment, kdy hrdina prokazuje svou štedrost a velkorysost. Tato část diváka pohladí na duši. Dá se říct, že nastává určitý kontrast mezi dobrem a zlem. Frank dělá zlo, proto aby měl dobro. Zlo zastupuje Frankova nelegální práce a veškeré vedlejší efekty, které se s ní pojí. Dobrem je poté blahobyt a život v hojnosti jeho rodiny.

Vražda na ulici (00:48:05 - 00:48:55) – negativní moment hrdiny

Obrázek 20 Snímek z filmu Americký Gangster – Vražda na ulici

Pár minut poté, co Frank přizval svou rodinu do svého domu, nastává pro diváka poměrně šokující situace. Velký kontrast charakteru hrdiny s předchozí vybranou scénou. Hrdina se na ulici střetává s dalším gangsterem, který mu dluží peníze. Frank je zásadový a s nikým se nepárá. Co však nikdo nečeká, že svého nepřítele dokáže za bílého dne, mezi stovkami lidí, jednoduše zastřelit bez jakékoliv obavy. Tato šokující scéna je jednou z nejvíce neočekávaných momentů tohoto filmu. Do samotného výstřelu vypadá tato scéna, jako klasické hrozící divadlo, které se v akčních filmech často vyskytuje. Jako diváci si říkáme, že přeci není možné, aby hrdina v takovéto situaci za bílého dne někoho zabil. Opak je ale pravdou. Velmi silně je zde ukázána negativní stránka charakteru hrdiny. Situaci lehce uklidňuje fakt, že oběť byla zápornou postavou, která Frankovi dříve dělala potíže. Přeci jen se však jedná o vraždu člověka.

Zmlácení svého bratra v autě (1:31:45 - 01:32:10) – negativní moment hrdiny

Obrázek 21 Snímek z filmu Americký Gangster – Zbití svého bratra

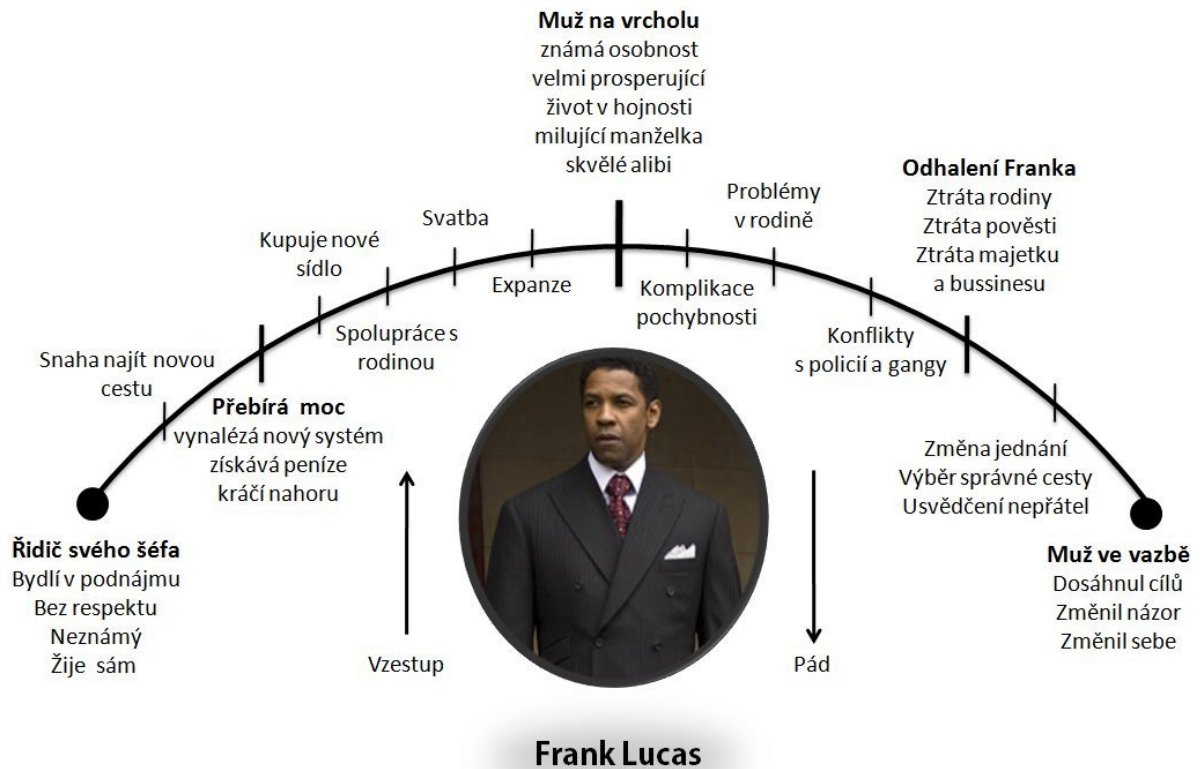
Frank je osobnost, která dokáže svou rodinu milovat, ale i trestat. Pokud člen jeho rodiny udělá zásadní chybu, která Frankovi zkomplikuje jeho cestu, nemá slitování. Příkladem je scéna, kdy je Frank se svým bratrem zastaven zločineckou policií. Frankův bratr se přiznává, že v autě schoval drogy. Tuto informaci však dříve Frankovi zatajil. Díky této chybě se oba dostávají do nepříjemné situace, jelikož zkorumpovaná policie brzy drogy odhaluje. Vše nakonec končí relativně dobře. Tato situace, kterou Frankův bratr způsobil, byla zásadní chybou a nepřipravenost, jakou si profesionál Frank nemůže dovolit znovu opakovat. Frank nemá v této situaci slitování a posléze svého bratra poměrně drasticky napadá.

Výběr správné cesty (2:15:25 – 2:20:50) – pozitivní moment hrdiny

Obrázek 22 Snímek z filmu Americký Gangster – Otočení charakteru hrdiny

Konec filmu a zároveň obrat Frankového myšlení a charakteru. Hrdina se dostává do situace, kdy je odhalen a neexistuje cesta zpět. Dostává dvě možnosti. Buď zemřít jako bohatý nebo žít jako chudý. Pokud by měl zemřít jako bohatý, nemusel by podávat žádné další informace. Pokud by však chtěl žít, musí poskytnout důkazy proti dalším zločincům, se kterými se ve svém životě stýkal. Frank si vybírá druhou variantu. V tomto momentě nastává dovršení transformace jeho osobnosti. Dělá správnou věc, jelikož zlo musí být potrestáno. Tím pádem získává divákovou sympatii. Zároveň nastává změna jeho charakteru, jelikož dělá to, co by doposud neudělal. Pomáhá policii dopadnout zločince, jako byl on sám.

3.1.5 Charakterový oblouk protagonisty Franka



Obrázek 23 Charakterový oblouk Franka Lucase

*To, co doopravdy publikum hledá, nejsou velkolepé záběry, ale postavu s problémem, která se dokáže změnit.*⁴⁹

Frank je v expozici mužem, který je věrný svému učiteli a zároveň šéfovi Bumbu. V tomto člověku se hrdina velmi vzhlíží, obdivuje způsob jeho práce, a to jak věci dělá. U postavy Franka nastává problém, když jeho velký učitel umírá. Najednou se vše mění. Věci už nefungují, jak fungovaly dříve, Frank má problémy se splácením a příjmem. Tento problém ho donutí k vynalezení východiska ze situace. Díky jeho inovativní a odvážné povaze nachází způsob, jak vydělat miliony. Stoprocentní čistý heroin, který dováží skrze svého bratrance zároveň vojáka z Vietnamu, prodává za nevelké peníze. Dělá přesný opak než veškerá konkurence. Všichni ostatní distributoři prodávají nekvalitní látky za hodně peněz. V tomto je Frank jiný. Ve zmíněné nelegální práci je ke svým zákazníkům „štedrý“ a prodává kvalitu na dobrou cenu. Brzy tak přebírá moc černého trhu s narkotiky a

⁴⁹ SNYDER, Blake. Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005. ISBN 1932907009.

kompletně mění dosavadní systém a nastavená pravidla. Vše co dělá, dělá v duchu svého mentora Bumbyho. Z Franka se tak postupně stává movitá osoba, na kterou nikdo v této branži nemá. S růstem jeho financí si může dovolit koupit velký dům, na který mohl mít dříve pouze pomyšlení. Brzy k sobě přestěhuje svou rodinu, kterou taktéž zasvětil do „práce“. Od další změny chybí Frankovi pouze partnerka. Tu však brzy potkává a bere si ji. Nyní je Frank na svém vrcholu. Má peníze, rodinu, ženu, skvělou pověst a vše co si kdy mohl přát. To mu však nestačí a jeho nenasycená povaha chce více. Právě od tohoto bodu jdou věci pomalu z kopce. První a zásadní klíčovou chybou bylo nošení drahého kožichu, který Frank dostal od své manželky. Vždy dbal na to, aby nebyl nápadný, i v tom byla jeho genialita. Nechtěl být odlišný, chtěl zapadat mezi normální lidi. Což je hlavním rozdílem mezi ostatními gangstery z jeho prostředí a jím. Když mají peníze druzí, chtějí to všem ukázat. Tím ale připoutávají pozornost a vystavují se riziku. To Frank moc dobře věděl, a proto byl jiný. Dar od své manželky však neodmítnul a drahý kožich si do společnosti vzal. Této chyby posléze litoval. Později začalo problémů přibývat. Ztrácel svou ženu, která v něho přestávala věřit a začala mít strach. Dále měl konflikty se svou rodinou, zápletky se zkorumpovanou policií a dalšími gangy. Sám Frank začínal pochybovat a bát se. Jeho postava se dostala na vrchol, nyní mohla pouze padat. To se taky stává a jednoho dne je dopaden. Všechny hlavní důkazy pro jeho vinu jsou naleznuty. Frank přichází o vše. Svůj konec však ovlivnit může. Jeho charakter se na konci mění. Raději bude spolupracovat s policií a usvědčí veškeré další zločince, než aby mlčel a díval se na jejich prospěch. Tím pádem je z něj jiný člověk. Moudřejší muž, který zažil úspěch, hojnost, ale na konci i pád. Jeho osobnost prošla kompletním transformací.

3.1.6 Shrnutí filmu Americký Gangster

Postava Franka má v sobě všechny esence kvalitní dramatické filmové postavy. V prvé řadě je poměrně dost rozporuplnou osobností. Kontrasty, které ve svém charakteru má, způsobují konflikty, bez kterých by drama nebylo dramatem. Frank má své cíle, jedinečný úhel pohledu a osobitý přístup k věcem. Nejvýraznějším elementem je jeho charakterová změna, která je opravdu markantní. Položme si otázku. Jaký by film byl, kdyby Frank na konci nezměnil názor a nevybral si správnou cestu? Skončil by stejný, jaký byl na začátku své cesty. Vše čím prošel, by najednou nemělo důvod. Nic by se nezměnilo. Divák potřebuje vidět proces. Proces, který dokáže měnit. Změna je prvkem vývoje a vývoj je přirozenou součástí života.

3.2 Konzultant

Film Konzultant se odehrává v hlavním městě Mexika Juárez. Toto město je od roku 2007 nechvalně proslavené díky velké kriminalitě, kterou způsobil drogový kartel. A právě do obchodu s kartelem se dostává i hlavní protagonista filmu, všemi oslovovaný jako konzultant (*Michael Fassbender*). Se svým společníkem Reinerem se brzy dozvídají, že plán jejich černého zisku upadá a věci se obracejí proti nim. Hlavnímu hrdinovi tak hrozí fatální následky. Od tohoto momentu se vše zhoršuje, lidé umírají a hlavní protagonista pouze ke všemu pasivně přihlíží. Konzultant má určité šance této katastrofě čelit, jeho povaha a touha po penězích mu však konat nedovolí.

3.2.1 Expozice hrdiny

„Hlavní hrdina je většinou nejvíce aktivní osobou filmu. Jeho chtíč a touha je to, co žene většinu příběhu vpřed“.⁵⁰

První scéna, kterou je film otevřen, je milostná chvíle hlavního hrdiny se svou přítelkyní. Tato procítěná část poměrně dobře exponuje povahu hlavního hrdiny ve vztahové linii příběhu. Je to jedna z mála částí, kde divák přesně ví, o co jde. Konzultant je poměrně záhadná osobnost. Pokud expozice hrdiny slouží k tomu, aby divákům ukázala, kdo hrdina je a po čem touží, zde to úplně nefunguje. V první řadě, po celou dobu filmu se nedovídáme jméno hlavního hrdiny. Je přezdíván pouze slovem konzultant. Za druhé nevíme, odkud hrdina pochází a jak se dostal do místa, kde film začíná. V jedenácté minutě filmu se hrdina nachází u prodejce diamantů, který hodlá koupit své přítelkyni. Tato scéna divákovi exponuje hrdinovu externí stránku jeho osoby, čímž je finanční zabezpečení. Člověk, který kupuje velký diamant své ženě a jezdí v drahém autě, pravděpodobně nebude chudý. Po stránce vztahové linie je na začátku filmu protagonista poměrně aktivní osobou. Po akční stránce je však protagonista pasivní sledovatel celého příběhu. Pokračování expozice je více plánové zatajování informací, mezi hrdinou a divákem. Jako sledující dlouhou dobu jistě nevíme, zda je hrdina kladný nebo záporný. Nevíme jaký je uvnitř svého nitra a jaký je jeho charakter. Intuice a kontext nám říká, že je konzultant součástí nelegálního obchodu

⁵⁰ VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007. ISBN 9781932907360.

pravděpodobně s drogami. Jasně to však nikde zobrazeno není, což v divákovi zanechává pochyby a zmatek v orientaci.

3.2.2 Charakteristika hlavního hrdiny

Po vizuální stránce je hrdina velmi seriózní a přesvědčivou osobou. Působí vyrovnaně a důvěrně. Oproti svým kolegům a spolupachatelům nijak nevyčínívá. Tím, že je vzhledově "normální" spočívá jeho odlišnost. Interní stránky hrdiny vypadá poměrně jinak. Ke své přítelkyni je štědrý a věrný. Nedělá mu sebemenší problém jakákoliv finanční investice do vztahu. Ženu, kterou má v plánu si v budoucnu vzít, miluje. Negativní však je, že i přes dosavadní finanční zabezpečení, touží o získání ještě více peněz, a to jakoukoliv cestou. Právě proto přistupuje na nelegální obchod s drogami, který je zápletkou celého filmu. Dokud šlo vše podle plánu, hrdina fungoval normálně a vyrovnaně. Však po první chybě v plánu se protagonista jeví jako poměrně slabá nátura. Mění se v člověka, který je rychle vystrašen a bojí se o svůj život. Místo hledání nových cest, se lituje a doufá, že vše dobře skončí. Nepodniká žádné kroky k poražení nepřátel a hledání východiska ze situace, do které se díky své chamtivosti dostal.



Obrázek 24 Snímek z filmu Konzultant - Hrdina ve slabé chvílce

Kdybychom opět rozdělili stránky charakteru hrdiny do základních kategorií, výsledek by byl následovný.

Vlastnosti vyjadřující vztah k sobě: Konzultant nemá jasně stanoveny cíle, není odvázný, mění své motivy. Místo toho, aby šel za svým, tak utíká

Vlastnosti vyjadřující vztah k druhým lidem: Hrdina není ke všem upřímný, dokáže být velmi dobrosrdečný, ale pouze pro svůj prospěch.

Vlastnosti vyjadřující vztah k činnosti: Dlouhodobě nic aktivního nedělá. Pouze ke všemu přihlíží a konzultuje.

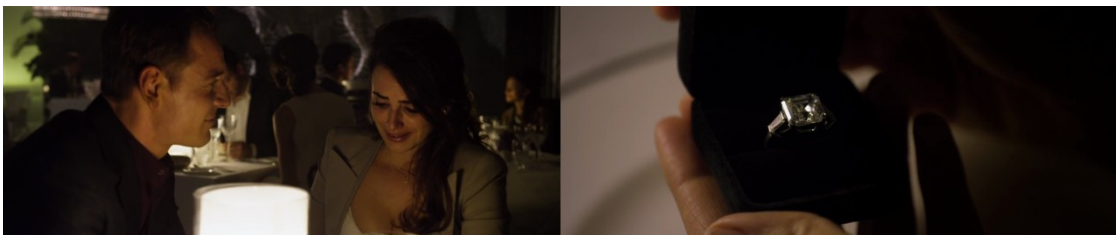
3.2.3 Sympatie diváka s protagonistou

U sympatie s hrdinou nastává v tomto případě problém. Divák nemá pádný důvod, proč s hrdinou soucítit. Hamižnost protagonisty ho dostala do hlavního konfliktu. To by však nebyl největší problém. Aby se na konci mohl změnit, musí mít hrdina chyby. Hrdina však na svých chybách nepracuje. To, jak se chová a v konfrontaci jedná, není hrdinské, ale spíše zbabělé. Nečelí svým nepřátelům, nesnaží se bojovat, místo toho lže a skrývá se. Ke všemu pouze přihlíží. Protagonista je zároveň i takový mírný měnič stran neboli Shape-shifter. Cestuje mezi postavami a s druhými se baví o druhých. Další vlastnost, kterou nikdo nemá rád. Hrdina nemůže být hrdina, když to, o co se nejvíce bojí, je jeho život. U diváků tak mnoho sympatií nenachází.

3.2.4 Nejvíce pozitivní a negativní momenty hlavního hrdiny

Životní hodnoty jsou univerzální kvality člověka. Jsou to zkušenosti, které se mohou měnit z pozitivních na negativní a naopak.⁵¹ Pokud bychom měli hledat klíčové pozitivní a negativní hodnoty, které hlavní hrdina má, moc bychom jich nenašli. Protagonista je plochou osobou, bez jakékoliv výraznější plastičnosti. Jeho činy nejsou žádná veledíla, a to ani po stránce pozitivní, ani negativní. Celým příběhem postava konzultanta spíše proplová. Ze strany hrdiny nevzniká žádné výrazné konání. Oproti filmu Americký Gangster zde není řada scén, kde je zobrazená rozporuplnost hrdinové morálky. Vyberme alespoň, některé minimalistické momenty, na kterých si ukážeme pozitivní i negativní stránku charakteru hrdiny.

Žádost o ruku (00:21:25 - 00:23:53) - pozitivní moment hrdiny



Obrázek 25 Snímek z filmu Konzultant - Žádost hrdiny o ruku přítelkyně

⁵¹ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York: Regan-Books, c1997. ISBN 978-0060391683.

Část, kdy hrdina žádá svou přítelkyni o ruku, je jeden z mála momentů, kdy hlavní hrdina prokazuje svou aktivitu a koná. Poměrně velká část filmu, minimálně expozice a část konfrontace pojednává o vztahové linii hlavního protagonisty a jeho přítelkyně. Tento moment je jeden z nejvíce pozitivních částí celého filmu. Na osobnosti hrdiny vidíme, že je v tuto chvíli upřímný. Doufá, že přítelkyně odpoví kladně, což se taky stává. Hrdina tak dosahuje jednoho ze svých mála stanovených cílů, které má. V tomto kontextu se projevují pouze kladné části jeho osobnosti. Nevykazuje žádné známky chtíče nebo povýšenosti. Ba naopak, ke své snoubence je upřímný a aktivní.

Lhaní ze strachu - (01:08:50 - 01:09:45) - negativní moment hrdiny



Obrázek 26 Snímek z filmu Konzultant - Telefonát hrdiny

Jeden z mnoha podobných momentů, kdy hrdina koná na základě svého vnitřního strachu. I když to není žádná drastická scéna, kde by hrdina vyloženě plodil zlo, i tak tento čin není žádným pozitivním momentem hlavního hrdiny. Konzultant zjišťuje, že je odhalen. Ze strachu odposlechu raději lže cizí ženě, aby mu zapůjčila telefon svůj. Ženě namlouvá, že má vybitý telefon a potřebuje zavolat svému synovi, který má narozeniny. Přitom pár sekund před zeptáním schválně vyhodil svůj telefon ze strachu do koše. Jelikož je hlavní postava na povrch atraktivní a sympatický muž, žena mu ráda svůj telefon zapůjčí. Tohle je příkladová scéna jak hrdina jedná. Místo toho, aby vymýšlel funkční cesty k východisku ze situace, raději doufá, že když se bude skrývat, dokáže uniknout.

Postava zprostředkovatele obchodu Westray (*Brad Pitt*) v jednom momentě říká hlavnímu hrdinovi "*Nejde o to, že jdete ke dnu, ale koho stáhnete sebou.*"⁵² Přesně tak vypadá následná cesta hrdiny. Díky špinavé práci, do které ho jeho chamtivost dostala, nyní trpí a postupně umírají všichni jeho blízcí, včetně milované budoucí manželky.

⁵² SCOTT, Ridley. *Konzultant: Úryvek z repliky* [cit. 2018-01-11].

3.2.5 Charakterový "oblouk" protagonisty konzultanta



Obrázek 27 Charakterový oblouk konzultanta

Na začátku filmu vypadá hrdina jako velmi seriózní člověk. Jeho externí obal je dobře exponován. To, jak vypadá, s kým se kamarádí, kde bydlí a jaké má vozidlo, nasvědčuje, že je finančně zabezpečený a má vše, po čem by mohl toužit. Vnitřní stránka jeho osobnosti je docela zatajována. Jeho slabá povaha se projevuje až cca v polovině filmu, respektive po tom, co se dozvídá, že plán obchodu s drogami selhal. V krizových momentech je hrdina dost pasivní postavou. Nečelí svým nástrahám, nesnaží se překonávat překážky a nalézt východisko ze situace, do které ho dostala jeho chamtivost. Špatná byla už samotná expozice hrdiny. Protagonista byl sice zobrazen ve svém běžném světě, jen to však nestačí. Jako diváci neznáme hrdinovy chyby a touhy. Tedy kromě toho, že chce požádat svou přítelkyni o ruku. V akční linii filmu však v expozici žádné výrazné touhy hrdina nemá. Na začátku filmu se konzultant jeví jako dokonalá osobnost bez chyb. Po prvním bodu zvratu jsou všechny jeho pozitivní vlastnosti nahrazeny interní stránkou svého pochybného charakteru. U protagonisty nenastává v průběhu filmu žádná charakterová změna. Pouze stav, ve kterém se nachází. Na začátku filmu měl hrdina vše, co potřeboval. Peníze, ženu, přátele. To mu ale nestačilo, jeho charakter požadoval více a to byla zásadní chyba, díky které je na konci filmu hrdina na dně. Žádný charakterový růst však nenastal. Dá se říct, že takřka celý film je expozicí protagonisty. Teprve na konci filmu se doopravdy dozvídáme, kdo hlavní hrdina je a poznáváme jeho pravý charakter.

3.2.6 Shrnutí filmu Konzultant

Film konzultant není typem filmu, který by se primárně soustředil na příběh hlavního hrdiny, což je také zásadní problém filmu. Kromě toho, že protagonista je spíše potácející se figurkou mezi tunou ostatních postav, divák na první sledování těžko odhalí, o co přesně ve filmu jde. Ve snímku se objevuje velké množství vedlejších postav, které do příběhu přicházejí a zase odcházejí. Na úkor precizně vybudované hlavní postavy, která má své touhy, chyby a aktivní snahu dosáhnout svých cílů, je zde spousta vedlejších příběhů, které sice spolu souvisí, však dohromady působí zmatečně. Světlymi chvilkami celého díla je pár drobných zábavných scén, které však pro úspěch nestačí. Zásadním problémem je hlavní hrdina, který je pasivní a nedochází u něho k žádné charakterové transformaci. Divák tak nemá důvod s hrdinou soucítit a sledovat jeho plochou cestu. Spíše tedy to, jak se hrdina nechává strhnout do zániku. Sice je v závěru filmu protagonista jinde, než byl na začátku, však všechny změny, které u něj nastaly, byly pouze externí, hrdina nic neovlivnil. K žádné interní povahové transformaci u hlavního protagonisty nedošlo.

3.3 Porovnání elementů charakteru protagonistů

FILM	Americký Gangster	Konzultant
Expozice hrdiny	Hrdina jasně exponován	Nejasný hrdina, spousta vedlejších postav
Stanovené cíle	Přesné stanovení cílů. Srozumitelnost	Nekonkrétní cíle hrdiny
Dosahování cílů	Hrdina dosahuje cílů	Hrdina nedosahuje cílů
Pozitivní vlastnosti	Dobrosrdečnost, štědrost	Láska
Chyby hrdiny	Jde přes mrtvolky, násilí	Chamtivost, zbabělost
Sympatie k hrdinovi	Ano	Spíše ne
Aktivita	Velká aktivita hrdiny	Hrdina je pasivní
"Pružnost"	Hrdina je pružný	Hrdina je plochý
Změna hrdiny	Transformace nastává jak vnitřní tak vnější	Hrdina se nemění

Tabulka 2 Porovnání protagonistů ve filmech Americký gangster a Konzultant

ZÁVĚR

Doposud jsem v životě potkal hodně přátel a lidí z odlišných vrstev, jedinečného životního stylu a poskytnutého zázemí. Sledovat vývoj některých z nich bylo opravdu motivující zkušeností. Lidé se doopravdy dají rozdělit do dvou skupin. Aktivní a pasivní. Ti, kteří byli aktivní, se dokázali vypracovat na duchovně či materiálně úspěšné bytosti, nehledě na to, jak složitou cestou museli projít, aby dosáhli svých cílů. Pasivní skupina lidí se naopak nechala unášet a pouze přihlížela k okolnímu dění kolem sebe. Nikde není napsáno, co je správné a co ne. Je na každém, jakou cestu si zvolí sám. Snad každý ale má své sny, ty však samy nepřijdou. Abychom tyto sny přeměnili v realitu, je nutné jít za tím, co chceme. Stejně tak, jako aktivní filmová postava, která na své cestě překonává všelijaké překážky a protivníky. Na konci své cesty je hrdina poznamenán a kompletně změněn. Je snad nemožné, aby transformace hrdiny po takové cestě nenastala. Film a jeho vliv na člověka je jedna velká psychologie. Velká většina dosavadních filmových teorií jsou založeny na lidském vnímání života a našeho morálního naprogramování.

Z psychologické stránky a z výsledků analýz zmíněných filmů plyne, že charakterový oblouk je nutnou součástí dobře vybudované filmové postavy, která má dopad na podvědomé vnímání diváka. Se vším, s čím se jako sledující dokážeme ztotožnit, je cestou k úspěchu.

U filmu *Americký Gangster* je jasně vidět nutnost charakterové změny postavy k lepšímu. Pokud by byla postava Franka na začátku filmu exponována pozitivně a v závěru negativně, charakterový oblouk by sice nastal, ale v negativní formě. Tato forma by neměla pozitivní dopad na divákovu myšlenku a následnou katarzi.

U filmu *Konzultant* jde na druhou stranu vidět, jak nesrozumitelný vývoj, či vůbec žádný vývoj má negativní vliv na divákovu podvědomí a následné pomyšlení o filmu. Tento film potvrzuje tezi, která pojednává o nutnosti jasně a srozumitelně vyvíjet hrdiny.

Pokud v dnešním světě chceme jako tvůrci uspět, je nutno si uvědomit zásadní věc. Tou je, že netvoříme filmy pouze pro sebe, ale pro ostatní lidi. To, co se líbí nám, se nemusí líbit ostatním. Stejně jako ve filmech mají dobře vybudovaní protagonisté jedinečné pohledy a hlediska, tak i každého člověka zajímá něco jiného. V základu morálky však patříme všichni do stejného druhu. I proto na nás působí určité věci a zákony jednotně. Pokud chceme vidět příběh, vyžadujeme vývoj. Důsledkem vývoje je rozdíl mezi začátkem a koncem. Nechceme z kina odcházet stejní, jako jsme do něj přišli.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007. ISBN 9781932907360.
2. FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 0385339038.
3. MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 978-0060391683.
4. SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005. ISBN 1932907009.
5. LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.
6. DZIRASA, Mark. *Mark Dzirasa: 21 dnů s jedinečným motivačním spíkrem, koučem a mentorem*. Praha: Agentura Fáma ve spolupráci s www.mysleniuspechu.cz, c2011. 21 dnů. ISBN 978-80-260-0236-9.
7. CAMPBELL, Joseph, EDITED AND WITH AN INTRODUCTION BY PHIL COUSINEAU a FOREWORD BY STUART L. BROWN. *The hero's journey: Joseph Campbell on his life and work*. 2003. ISBN 1608681890.

SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

1. Svědomí: Co je to svědomí [online]. 2015 [cit. 2017-11-29]. Dostupné z: <http://www.eapraha.cz/beran/docs/kr3s/svedomi.pdf>
2. Metodický portál: Inspirace a zkušenosti učitelů [online]. [cit. 2017-11-27]. Dostupné z: 1url.cz/Qt0MG
3. Mendel University in Brno: Charakter [online]. [cit. 2017-11-28]. Dostupné z: https://is.mendelu.cz/eknihovna/opory/zobraz_cast.pl?cast=47802
4. MASLOW, Abraham Harold. O psychologii bytí. Praha: Portál, 2014. ISBN 9788026206187.
5. Maslowa pyramida potřeb [online]. [cit. 2017-12-04]. Dostupné z: <http://zapisy.blogspot.cz/2011/10/emoce-motivace-emoce-cit-chovani.html>
6. GUTTMANN, Philipp. *Dynamic hierarchy of needs - Maslow* [online]. In: [cit. 2017-12-03]. Dostupné z: 1url.cz/ctOnN
7. *Movie outline: The 12 Stages of The Hero's Journey* [online]. [cit. 2017-12-29]. Dostupné z: <http://www.movieoutline.com/articles/the-hero-journey-mythic-structure-of-joseph-campbell-monomyth.html>
8. *Nofilmschool: The First and Final Frames* [online]. [cit. 2017-12-31]. Dostupné z: <https://nofilmschool.com/2015/03/first-final-frames-famous-films-teach-good-filmmaking>
9. Cover.box3.net: The Counselor cover. *Dvdcover.com* [online]. [cit. 2018-01-04]. Dostupné z: <https://dvdcover.com/movie-dvd>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Johann Wolfgang Goethe	12
Obrázek 2 Montáž záběrů z filmu Ohňostroj - režie Takeši Kitano	15
Obrázek 3 Grafické znázornění Maslowy pyramidy	16
Obrázek 4 Grafické znázornění závislosti intenzity potřeb s osobním rozvojem	17
Obrázek 5 Schéma komunikace diváka skrze hlavního hrdinu	19
Obrázek 6 Grafické znázornění filmové struktury s důrazem na "Back story"	21
Obrázek 7 Montáž back story záběru z filmu The Shawshank Redemption - část 1.	23
Obrázek 8 Montáž back story záběru z filmu The Shawshank Redemption - část 2.	23
Obrázek 9 Grafické znázornění filmové struktury s důrazem na Expozici	24
Obrázek 10 Schéma interního a externího rozdělení vlastností hrdiny podle Syda Fielda.....	29
Obrázek 11 Expoziční záběry protagonisty ve filmu Telefonní budka	29
Obrázek 12 Grafické znázornění filmové struktury s důrazem na Expozici	30
Obrázek 13 Grafické zobrazení hrdinovy cesty s důrazem na konfrontaci.	32
Obrázek 14 Schéma hrdinovy cesty podle Ch. Voglera, doplněno o proces charakterové změny.....	35
Obrázek 15 Grafické znázornění filmové struktury s důrazem na Rozřešení	36
Obrázek 16 První a poslední záběr z filmu <i>Gone Girl</i> - intelektuální vnitřní změna postavy.....	36
Obrázek 17 Cover z filmů Americký Gangster a Konzultant	39
Obrázek 18 Osobnosti hlavního hrdiny Franka	41
Obrázek 19 Snímek z filmu Americký Gangster – Frank & rodina	43
Obrázek 20 Snímek z filmu Americký Gangster – Vražda na ulici	43
Obrázek 21 Snímek z filmu Americký Gangster – Zbití svého bratra	44
Obrázek 22 Snímek z filmu Americký Gangster – Otočení charakteru hrdiny	44
Obrázek 23 Charakterový oblouk Franka Lucase.....	45
Obrázek 24 Snímek z filmu Konzultant - Hrdina ve slabé chvíli	48
Obrázek 25 Snímek z filmu Konzultant - Žádost hrdiny o ruku přítelkyně	49
Obrázek 26 Snímek z filmu Konzultant - Telefonát hrdiny	50
Obrázek 27 Charakterový oblouk konzultanta	51

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 Charakterová změna hrdinů ve filmech.....	37
Tabulka 2 Porovnání protagonistů ve filmech Americký gangster a Konzultant.....	52