



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ŠTRUKTÚRA PRÍBEHU V KLASICKOM AMERICKOM FILME

Bakalárska práca

Ateliér Audiovizie

Vedúci diplomovej práce: Doc. Ľudovít Labík, ArtD.

ZLÍN 2011

Peter Ondrejčka

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Kabinet teoretických studií
akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Peter ONDREJIČKA**
Osobní číslo: **K08173**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Audiovize**

Téma práce: **1. Teoretická část: Struktura příběhu v klasickém americkém filmu**
Vedoucí práce : doc. L'udovít Labík, ArtD.
2. Praktická část: hraný film 20 minut
vedoucí práce: Mgr. Tomáš Binter

Zásady pro vypracování:

Rozsah práce :

1. Teoretická část :

Minimálně 20 normostran textu bez započítání textu, obrazových příloh.

Formální podoba 1ks v pevné vazbě, CD-ROM. Scenár ke krátkemu filmu, viz pr. č.

2. Praktická část, režie:

Výstupné dílo, hraný film 20 minut, dodán na MiniDv, DVD

Formuláře OSA, NFA, prohlášení autora BP, podklady pro katalog FMK UTB.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

Syd Field. Screenplay

David Bordwell. Narration in the Fiction Film

prof. Ing. Ivan Stadtrucker, Csc. Dramaturgia hraného filmu

prog. Mgr. Zuzana Gindl-Tatárová, ArtD. Praktická dramaturgia

prog. Mgr. Zuzana Gindl-Tatárová, ArtD. Holywoodoo

Vedoucí teoretické části:

doc. Mgr. Ludovít Labík, ArtD.

Ústav animace a audiovize

Vedoucí praktické části:

Mgr. Tomáš Binter

Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce:

27. listopadu 2010

Termín odevzdání bakalářské práce:

20. května 2011

Ve Zlíně dne 16. února 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

děkanka



Lukáš Gregor
Mgr. Lukáš Gregor
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 18.2.2011



Jméno, příjmení, podpis

PETER ONDŘEJOVSKÝ

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

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

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

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

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

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

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

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). 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 užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jim dosažených 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.

Čestné prehlásenie

Čestne vyhlasujem, že som bakalársku prácu vypracoval samostatne na základe svojich vedomostí a s použitím uvedenej literatúry.

Zlín, 5. mája 2011

Pod'akovanie

Ďakujem vedúcemu mojej bakalárskej práce, doc. Ľudovítovi Labíkovi, ArtD., za odborné vedenie, cenné rady, pripomienky a pomoc pri jej spracovaní.

Zlín, 5. mája 2011

ABSTRAKT

ONDREJČKA, Peter: *Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme*. [Bakalárska práca]. Univerzita Tomáše Bati v Zlíne (Zlín, Česká republika). Fakulta multimediálnych komunikácií. Ateliér Audiovizie. Vedúci práce: Doc. Ľudovít Labík, ArtD. Stupeň odbornej kvalifikácie: bakalár. Zlín, 2011, s.

Hlavnou témou bakalárskej práce je analytický pohľad na štruktúru filmov písaných a vytvorených v klasickej americkej trojaktovke. V úvodnej časti som sa rozhodol spomenúť aj prvky klasickej Aristotelovskej tragédie, hlavne kvôli prehľadu a porovnaniu. Konflikt je stavebným prvkom drámy v oboch našich prípadoch, je to nejaké hnacie palivo deja a príbehu. Jednotlivé prvky americkej štruktúry sú prezentované na príkladoch niekoľkých filmov, v ktorých sú časti americkej trojaktovky jasne definované. V poslednej časti táto práca pojednáva o nemenej dôležitej časti každého príbehu, a to o postavách a ich charakteroch.

Kľúčové slová: americká trojaktovka, Aristoteles, dráma, dramaturgia, konflikt, expozícia, konfrontácia, rozuzlenie, bod obratu, zápleтка, príbeh, sekvencia, postava, charakter.

ABSTRACT

ONDREJIČKA, Peter: *The structure of the story in the classical American movie*. [Bachelor Thesis]. Thomas Bata University in Zlín. Faculty of Multimedia Communications. Department of Animation and Audiovisual Art. Bachelor Thesis director: Doc. Ľudovít Labík, ArtD. Degree of qualifications: Bachelor. Zlín, 2011, s.

The main topic of thesis is an analysis of the structure of films written and designed in classic American three act structure. In the introduction I also decided to mention elements of the classic Aristotles's tragedy, especially for better overview and possibility to compare. In both of our cases conflict is the basic of drama, something like a driver of the story and plot. An individual elements of the American structure are presented on examples of several films, in which there are parts of the American three act structure clearly defined. The last part of this bachelor thesis is about very important part of each story, about all characters and their characters.

Keywords: An American three act structure, Aristotle, drama, editors, conflict, exposition, confrontation, denouement, turning point, plot, story, sequences, characters.

Obsah

1	Úvod.....	10
2	Stavba drámy podľa Aristotela.....	11
	2.1 Konflikt.....	12
3	Americká trojaktová štruktúra.....	14
	3.1 História.....	14
	3.2 Schéma dramatickej stavby.....	15
	3.3 Akt I. – Expozícia.....	16
	3.4 Akt II. – Konfrontácia.....	20
	3.5 Akt III. – Rozuzlenie.....	24
4	Stavba príbehu.....	31
	4.1 Časti.....	31
	4.2 Sekvencia.....	32
	4.3 Charakter bodov obratu, zápletka v príbehu.....	34
5	Postava a jej charakter.....	38
	5.1 Všeobecne.....	38
	5.2 Vytváranie postavy.....	39
6	Záver.....	44
	Bibliografia.....	45

1 Úvod

„*Dramaturgia je vedenie divákovej pozornosti.*“¹ Je to vlastne súbor pravidiel a zákonitostí pri stavbe literárneho diela, ktoré slúžia k citovému upútaniu pozornosti diváka. Je to cielená manipulácia divákovou empatiou. Tento vplyv spočíva v určitej podvedomej schopnosti publika vcítiť sa do deja predvádzanej audiovizuálnej tvorby.

V začiatkoch nemého filmu sa Európska a Americká tvorba príliš nelíšili. V Európe vyrastali prvé štúdiá vo Francúzsku, Anglicku a Taliansku, v Amerike vládol trhu a distribúcii Edison spolu s American Mutoscope & Biograph. Americký film mal naratívny charakter, fungovala všeobecná migrácia tvorcov a režisérov. Vo Francúzsku napredovali firmy PATHÉ FRÉRES na čele s režisérom Ferdinandom Zeccom, ďalej spoločnosť GAUMOND s Luissom Feuilladem. V Anglicku vzniká *Brightonská škola*, R.W. Paul, Cecil Hepworth. V Taliansku napredujú firmy ako CINÉS, AMBROSIO a taktiež ITALA. Novovznikajúce spoločnosti mali málo skúseností s nakrúcaním filmov, preto si najímali alebo „kupovali“ zahraničných režisérov. Dokonca vznikajú akési „napodobeniny“ úspešných filmov.² Filmové snímky vznikajúce v jednotlivých štúdiách, hlavne amerických, dostávali postupne svoju jasnú štruktúru. Tak, ako sa vyvíjala kinematografia, zároveň aj štruktúra hraných príbehov dostávala svoju terajšiu podobu.

Klasická aristotelovská dráma a americká trojaktová štruktúra sú navonok podobné. Obe majú začiatok, stred aj koniec. Rozloženie vnútorných síl, ktoré tvoria citový a emotívny zážitok, je však celkom iný. Zatiaľ čo klasická aristotelovská dráma sa skladá z expozície, kolízie, krízy, peripetie, katastrofy (prípadne rozuzlenia) a následnej katarzie, čo je vlastne už len nejaké „vnútorné prežívanie“, citové doznenie dramatického deja odohrávajúc sa v divákovom vnútri, paradigma klasickej americkej drámy, sa skladá z troch dejstiev a tzv. bodov obratu. Hoci sa v mojej práci budem venovať hlavne americkej trojaktovej štruktúre, rád by som sa venoval aj klasickej aristotelovskej dráme. Zároveň by som jednotlivé fázy americkej trojaktovej štruktúry prezentoval na jednotlivých príkladoch, filmoch.

¹GINDL-TATÁROVÁ, Zuzana.: *Hollywoodoo*. Bratislava, Slovenský filmový ústav 2001, s. 23.

²BORDWELL, D. - THOMPSONOVÁ, K.: *Dejiny filmu*, Praha, AMU/NLN 2007. ISBN: 978-80-7106-8

2 Stavba drámy podľa Aristotela

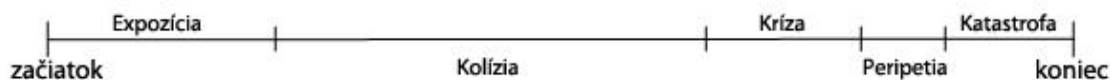
Aristoteles raz napísal: *celé je to, čo má začiatok, stred a koniec*“. Klasická aristotelovská dráma smeruje k poznaniu prostredníctvom silného emotívneho zážitku, ktorý vychádza z dramatického napodobňovania skutočnosti. Štruktúra tejto drámy je odvodená z konkrétnych dramatických diel antickej epochy, nie je to však nejaký presný recept či šablóna s pevnými, detailne označenými časťami, sú to len pulzujúce fázy poznávacieho procesu, s ktorým denne prichádzame do styku.³

- **Expozícia** – expozícia nám slúži na predstavenie postáv nášho príbehu, doby, v ktorej sa náš príbeh odohráva a prostredia, v ktorom sa budeme pohybovať. Úlohou expozície je aj odhalenie vzťahov medzi jednotlivými postavami nášho príbehu, má poodhaliť dramatickú premisu nášho deja. Dobrá expozícia musí diváka upútať, nalákať na príbeh.
- **Kolízia** – znamená prvé zamotanie príbehu, prvý konflikt. Nastáva stred záujmov, hlavná postava spolu s ostatnými protagonistami sa stretávajú s prvými problémami, odokrývajú sa postupne jednotlivé črty hlavného konfliktu. Kolízia má vzbudiť napätie a upútať pozornosť publika.
- **Kríza** – je to vyvrcholenie nášho konfliktu, jednotlivé nezhody príbehu vyústia do tohto bodu. Tu sa vykresľujú charaktery našich postáv, emocionálne napätie je na vrchole. Kríza je akýmsi „vrcholom“ našej drámy.
- **Peripetia** – peripetia znamená dejový obrat v príbehu. Tu sa naskytá posledná šanca nášmu hrdinovi na odvrátenie tragédie – *Rómeovi* po prečítaní listu svitá nádej na uzmiernenie rodín, útek s *Júliou* a šťastný koniec.
- **Katastrofa** – dramatický dej sa uzatvára, emocionálne napätie vrcholí. V tragédii znamená katastrofa pád hlavného hrdinu (*Rómeo a Júlia* kvôli nešťastnému nedorozumeniu zomierajú), zatiaľ čo komédia ponúka rozuzlenie zápletky príbehu.⁴

³GINDL-TATÁROVÁ, Zuzana.: *Praktická dramaturgia*. Školfilm 2005, s. 23. ISBN 80-969420-9-3

⁴GINDL-TATÁROVÁ, Zuzana.: *Praktická dramaturgia*. Školfilm, 2005, s. 46. ISBN 80-969420-9-3

Štruktúra klasickej Aristotelovej drámy



Katarzia je akési vnútorné vyvrcholenie, citové doznenie dramatického deja odohrávajúce sa v divákovom vnútri. Divák si sám v sebe utvára nejaký „odkaz“ drámy.

2.1 Konflikt

Konflikt je základným stavebným prvkom v oboch našich spomínaných štruktúrach – v Aristotelovej tragédii a aj v klasickej americkej trojaktovke. Konflikt je dráma. Konflikt posúva príbeh svojou gradáciou dopredu. Konflikt vzniká pri strete dvoch a viacerých záujmov, nebyť konfliktu, nebol by dej, nebola by dráma, nebol by príbeh.

Konflikt vzniká v momente, keď náš hrdina vykročí za svojím cieľom po predchádzajúcej zápletke, a narazí na prekážky. Ak má hrdina nejaký cieľ, je dôležité aby mu divák porozumel a stotožnil sa s ním, a dokázal sledovať hrdinu na ceste k jeho dosiahnutiu. Drámu tvoria konflikty, postupne sa vyvíjajúce plynutím deja, konfliktné situácie sú hybnou silou drámy, určujú jej ďalšie smerovanie.

Konflikty delíme na **hlavné** a **vedľajšie**, ďalej môžu byť konflikty **podstatné** a **nepodstatné**.⁵

⁵GINDL-TATÁROVÁ, Zuzana.: *Praktická dramaturgia*. Školfilm 2005, s. 58. ISBN 80-969420-9-3

Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

Tieto konflikty sa potom počas celého príbehu prelínajú a spolu tvoria celkovú kompozíciu drámy. Konflikty nám ale slúžia aj na nemenej dôležitú úlohu, a to na **odkrývanie** charakterov postáv.

Charakter jednotlivých postáv sa prejaví hlavne v konfliktných situáciách. Až pri vygradovaní konfliktných situácií „zhadzujú jednotlivé postavy masku“ a spoznávame ich „pravú tvár“.

Konflikty ďalej zvyrazňujú posolstvo nášho príbehu a jeho myšlienku. Ako sme si povedali, konflikty môžeme deliť na hlavné, vedľajšie, podstatné a nepodstatné. Netreba však tým malým, a zo začiatku zdanlivo nepodstatným konfliktom uberať na význame. Pretože aj tieto konflikty môžu v priebehu deja nadobudnúť kľúčový význam a podstatne zmeniť náš príbeh. Zoberme si film *Niet čo stratit'* (Nothing to Lose, r. Steve Oedekerk, 1997, 93 min.). Vďaka tomu, že Nick mal na benzínovej pumpe konflikt s predavačom, i keď išlo o omyl, všimli si ho skutoční zločinci a začali našich hrdinov prenasledovať. Vďaka opísanému konfliktu na pumpe sa príbehy hrdinov a zločincov prelínajú v ďalších konfliktoch. Výsledkom je, že polícia zatkne našich pravých zlodejov za skutok, ktorý pôvodne v expozícii spáchali Nick s Terencom. Každé malé „potknutie“ môžeme neskôr využiť a rozvinúť.

Hrdinovia príbehov, ale aj ďalšie postavy, musia riešiť nielen problémy medzi sebou, ale aj vo svojom vnútri. Z tohto pohľadu teda rozlišujeme konflikty na **vonkajšie** a **vnútorné**. Vonkajšie vznikajú medzi minimálne dvoma alebo viacerými subjektmi, medzi postavou a spoločnosťou, prípadne medzi viacerými skupinami alebo spoločnosťami. Vnútorné konflikty vyplývajú z vnútra postavy, z rozporu medzi jej vnútornými túžbami a realitou, v ktorej sa nachádza a kde žije, medzi jej osobnými túžbami a povinnosťami. Z každého konfliktu vychádza postava zmenená, poučená, s novou skúsenosťou.⁶

⁶GINDL-TATÁROVÁ, Zuzana.: *Praktická dramaturgia*. Školfilm. 2005, s. 60. ISBN 80-969420-9-3

3 Americká trojaktová štruktúra

3.1 História

Už od roku 1910, kedy sa začali formovať prvé hollywoodske štúdiá ako Universal, Paramount, Warner Bros či popripade 20th Century-Fox, dostávali filmy svoju usporiadanú podobu. Tieto roky boli základom pre hollywoodsky štúdiový systém. O hollywoodskych štúdiách sa často hovorilo aj ako o továrňach, ktoré produkujú filmy ako na montážnej linke. Štúdiá sa snažili vytvoriť systém, ako čo najlepšie a najefektívnejšie vyrábať a produkovať filmy. Začalo sa „rozlišovať“ remeslo režiséra a producenta, profesie sa začali členiť do svojich oddelení. Vznikali vlastné oddelenia, ktoré sa venovali svojmu odboru. Začína sa pracovať s technickým scenárom, čo uľahčuje prácu nielen režisérovi pri natáčaní, producentovi pri odhade koľko bude film stáť, strihačovi pri lepení filmu, ale aj pri koordinácii práce jednotlivých častí štábu. Všetky tieto detaily prispeli k tomu, že už v ranných dobách filmu boli Spojené štáty oproti ostatným krajinám v produkcii filmov o veľký krok vpredu.

Všetka táto precízna a usporiadaná práca sa prejavila samozrejme na kvalite filmov. Koncom desiatych rokov minulého storočia boli kvalita amerických filmov na vysokej úrovni. Samozrejme, fungoval „hviezdny systém“, krásne dekorácie, perfektné štylistické prevedenie filmov, ale hlavne čistota rozprávania príbehu. Stále viac sa používal krížový strih, záber/protizáber, subjektívne zábery a okolo roku 1917 už boli prepracované základné techniky kontinuálneho strihu, vrátane pravidiel osi.

Toto bolo ideálne prostredie na usporiadanie pevných pravidiel pre vznik zrozumiteľnej a jasnej zápletky, ktoré sa od tejto doby zmenili len minimálne. Hollywoodska zápletká sa skladá zo zreteľných príčin a ich následkov, kde hrá veľmi veľkú úlohu psychológia postavy, jej charakter. Hlavný hrdina amerického filmu má jasné a konzistentné povahové črty, je typicky cieľovo orientovaný, snaží sa dosiahnuť úspechy v osobnom živote, v práci, atď. Jeho potreby a ciele sa stretávajú s túžbami iných postáv, vzniká zápletká a konflikt, ktorý je vyriešený až v závere

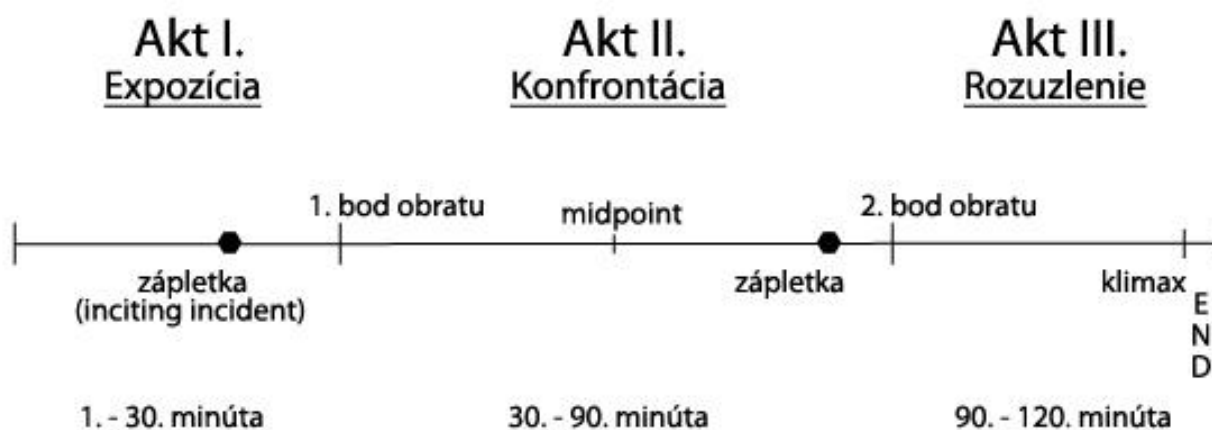
Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

filmu, ktorý je samozrejme šťastný. Zápleтка tiež zvyšuje napätie určením termínov „splnenia“ cieľov, gradáciou konfliktu a vyriešením konfliktov na poslednú chvíľku. Tieto princípy trvale zaručili úspech amerických filmov na dlhú dobu.⁷

3.2 Schéma dramatickej stavby

Príbeh je vlastne dramatický celok zložený z častí, ktoré ho vytvárajú. Medzi tieto časti patrí samotný dej, jednotlivé postavy, obrazy, príbehové sekvencie, udalosti ktoré stretnú počas príbehu nášho hrdinu, miesta, kde sa dej odohráva, ale aj hudba, emočné ruchy, atmosféra prostredia. Toto všetko tvorí celok, pričom každá časť má svoje pevné miesto v štruktúre príbehu a jednotlivé časti sú medzi sebou poprepletané.

Klasická antická dráma a trojaktovka majú podobnú štruktúru, rozloženie vnútorných síl je však iné. Ak by sme mali štruktúru americkej drámy nakresliť, vyzerala by zrejme takto:



⁷BORDWELL, D. – THOMPSONOVÁ, K.: *Dejiny Filmu*. Praha, AMU/NLN 2007, s. 80. ISBN 978-80-7106-8

Rozloženie jednotlivých častí je v našom prípade zobrazené na bežný film trvajúci 120 minút. Táto štruktúra sa dá samozrejme aplikovať na rôzne dĺžky filmov, percentuálne rozloženie však treba dodržať. Ak to zhrnieme, náš príbeh sa skladá z troch dejstiev - aktov, prvý je expozícia o dĺžke asi 30 minút, druhý konfrontácia o dĺžke 60 minút, tretí je rozuzlenie takisto o dĺžke 30 minút. Jednotlivé dejstvá nám rozdeľujú **body obratu**. Pred každým bodom obratu sa nachádza zápleтка, takisto definovaná ako „**Inciting Incident**“, čo je vlastne incident, „chyba v pláne“ v deji filmu. Zápleťiek je v príbehu samozrejme viac, hlavný hrdina čelí prekážkam počas celej konfrontácie, ktoré sú dôsledkom jeho rozhodnutia v prvom bode obratu. Prichádza 2. Bod obratu, hlavný hrdina nachádza správnu možnosť, po ňom rozuzlenie zápletky, uzatvorenie hlavného konfliktu a koniec. Samozrejme, toto je zrýchlený opis.

3.3 Akt I. - Expozícia

Expozícia slúži na zoznámenie sa s postavami nášho príbehu, ich túžbami, vlastnosťami, zoznamujeme sa s prostredím, kde sa náš príbeh odohráva, exponuje sa vzťah medzi hlavným hrdinom a ostatnými protagonistami príbehu. Takisto musíme pomenovať žáner, tému nášho deja, dramatickú premisu. Expozícia býva najčastejšie prepisovanou časťou scenára. Pri písaní musíme jasne uviesť všetky spomenuté detaily, pričom si musíme dať pozor na to, čo všetko divákovi prezradíme a čo nie. Pri expozícii predstavujeme hlavného hrdinu, jeho nedostatky a takisto rozdielne pohľady na situácie s ostatnými protagonistami. Na exponovanie príbehu máme podľa našej štruktúry asi 30 minút, prípadne 25 percent príbehu. Niektorí autori uvádzajú, že prvých 10 minút príbehu je kľúčových na upútanie divákovej pozornosti.⁸ Iní autori uvádzajú prvé dve minúty ako kľúčové pre pomenovanie žánru v budúcom filme. V expozícii sa dozvedáme **hlavnú zápletku deja** (inciting incident), ktorej musí hlavný hrdina čeliť. Expozícia končí **prvým bodom obratu** (first turning point), pod čím rozumieme rozhodnutie hlavného hrdinu ako reakciu na hlavnú zápletku.

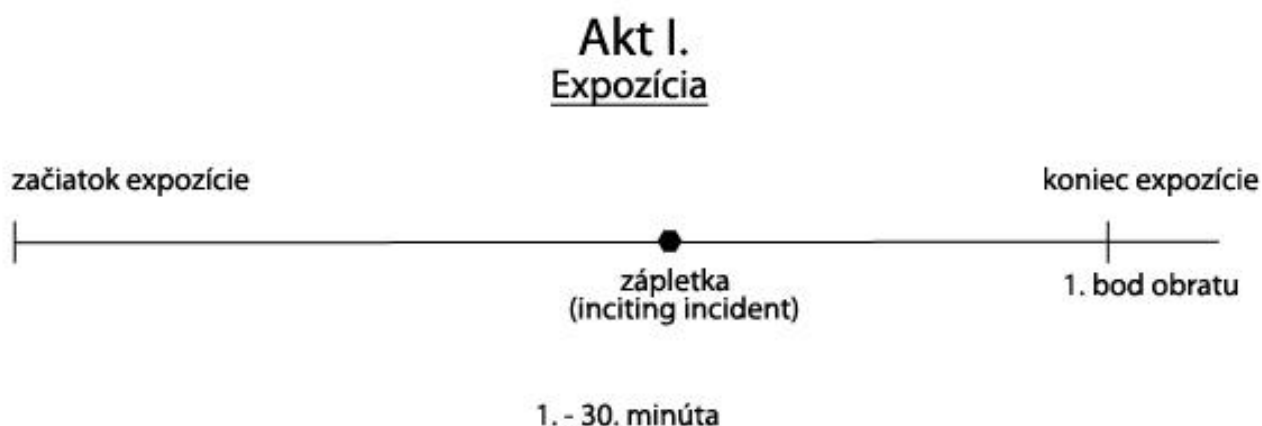
Hrdina sa rozhodne riešiť vzniknutú situáciu, pričom sa dostáva do konfliktov nielen so svojim okolím. Keby nevznikol konflikt, nebolo by čo riešiť, príbeh by „vyhasol“.

⁸ FIELD, S.: *Screenplay*. New York, Rybka Publishers 2007, s. 84. ISBN 80-87067-65-7

Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

Veľakrát sa uvádza že bodom obratu je rozhodnutie hlavného hrdinu, či už zlé alebo vykonané s dobrým úmyslom. Môže to však byť aj udalosť ktorá postretne protagonistu. Treba však potom oddeliť zápletku od bodu obratu.

Zápletko sa pritom nemusí nachádzať uprostred expozície, môže byť umiestnená hocikde v expozícii. Vo filme *Deň nezávislosti* (Independence Day, r. Roland Emmerich, 1996, 145 min.) sa hlavná zápletko filmu nachádza hneď na začiatku.



Ako potom príbeh dobre exponovať?

Najlepšie si to vysvetlíme na ukážke. Pozrime sa na expozíciu príbehu filmu *Niet čo stratiť* (Nothing to lose, r. Steve Oedekerk, 1997, 93 minút). Film je o manažerovi kreatívneho oddelenia dizajnovej agentúry Nickovi Beamovi (*Tim Robbins*), ktorý je v presvedčení, že ho manželka podvádza s jeho šéfom, kvôli čomu sa rozhodne vykradnúť jeho osobné zásoby financií z firmy. Nie je to síce Oskarmi opradený film, je však ľahko čitateľný.

V prvých minútach filmu spoznávame Nickovu manželku Annu a ich dobre fungujúce manželstvo. Následne sa nám exponuje Nickovo zamestnanie, zistujeme že pracuje ako kreatívny riaditeľ úspešnej reklamnej agentúry. Nickov vzťah s jeho šéfom je skôr kamarátsky ako profesionálny. V prvých desiatich minútach sú exponované všetky postavy, ich vzájomné vzťahy a prostredie, v ktorom sa nachádzajú.

Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

To stačí na to, aby v jedenástej minúte prišla hlavná zápleтка filmu (**inciting incident**). Je to situácia, keď Nick prichádza nečakane z práce domov skôr a pristihne svoju manželku v posteli s iným mužom. Podľa manželových gombíkov, ktoré nachádza na policičke usudzuje, že ide o jeho šéfa, s ktorým má veľmi dobré vzťahy. Nick nedá o sebe vedieť, len skormútene odchádza zo svojho domu (*príloha vid01-01*). Toto je hlavná zápleтка filmu.

Táto udalosť zmení doterajší bezproblémový život hlavného protagonistu, kvôli ktorej sa neskôr dostáva do konfliktov. Hlavné zápletky nám vo filmoch slúžia ako podnet či udalosť, ktorá vchádza do deja, a na ktorú hlavný hrdina musí reagovať, riešiť ju, a vďaka ktorej sa dostáva do konfliktov. Keby nebolo zápletky, nevznikali by konflikty a bez konfliktov nie je dej ani príbeh. Zápleтка sa pritom môže nachádzať na hociktorom mieste v expozícii.

Dej príbehu pokračuje, exponujú sa nám ďalšie významné postavy. Do deja vstupuje Terence, ktorý sa pokúsi Nicka okradnúť v jeho vlastnom aute, čím vzniká ďalšia menšia zápleтка (*Obr01-01*). Ten ho však vďaka svojej nálade unesie. Nick sa dostáva do prvých konfliktov, v ktorých sa nám zároveň exponuje Terencova postava. Dej sa posúva k prvému bodu obratu (**first turning point**), ktorý sa nachádza približne v dvadsiatej siedmej minúte. Nick vyčíta Terencovi, že ako zlodej nikdy nezarobí takú sumu peňazí, aby uživil svoju rodinu, navyše riskuje kriminál. V tomto momente mu však napadne myšlienka, ako sa pomstiť svojmu šéfovi za to, že spáva s jeho manželkou. Rozhodne sa ukradnúť mu z trezoru vo firme jeho osobné úspory (*Obr01-02*). Toto je prvý bod obratu v tomto filme (*príloha vid01-02*).

Prvý bod obratu je rozhodnutie hrdinu ako reakcia na hlavnú zápletku filmu. Vo všeobecnosti sú body obratu v trojaktovke miesta, kedy sa hrdina rozhodne riešiť situáciu, ktorá vznikla v zápleтке. Vykonáva rozhodnutia, o ktorých je v danom momente rozhodnutý, že sú správne. I keď v našom príklade je Nickovo rozhodnutie ukradnúť peniaze samozrejme zlé a je si toho aj vedomý, situácia, v ktorej sa ocitol, ho prinútila konať proti jeho doterajším zásadám. Tu je zároveň vidieť charakterovú zmenu, ktorou prechádza Nick. Vrcholový manažér, ktorý žil šťastný a usporiadaný rodinný život, je schopný vykonať kvôli jednej udalosti také rozhodnutia, ktoré vždy odsudzoval a boli v rozpore s jeho zásadami.

Body obratu sú rozhodnutia protagonistov, prípadne udalosti, ktoré vojdú do deja a pootočia ho iným smerom, pričom už niet návratu späť. Je to cesta, po ktorej sa rozhodne hrdina ísť, a o ktorej je presvedčený že je správna, i keď nie vždy legálna.

Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

Po prvom bode obratu nasleduje konfrontácia, v ktorej hrdina naráža na konflikty s ostatnými protagonistami.

Obr.01-01



Obr.01-02



Ak sa ešte v skratke pozrieme na iný film, zistíme že nie každý dej je taký jednoznačný. Príkladom by mohol byť *Deň nezávislosti* (Independence Day, r. Roland Emmerich, 1996, 145 min.).

Film sa odohráva v priebehu troch dní, každý deň trvá vo filme približne 45 až 50 minút, to však nie je zvlášť dôležité. Na rozdiel od filmu *Niet čo stratiť*, je v tomto prípade hlavná zápleтка jasná od začiatku, prvé zábery nám hneď ukazujú príchod mimozemšťanov k planéte Zem, pozorovacie zariadenia na Zemi hlásia prvý kontakt. Expozícia je tvorená paralelnými príbehmi, hlavný hrdina nám ešte nie je známy. Postupne spoznávame prezidenta Spojených štátov Amerických, Thomasa Whitmora (*Bill Pullman*), jeho rodinu, zároveň sa exponuje aj Connie (*Margaret Colin*, prezidentova asistentka. V 8. minúte spoznávame Davida (*Jeff Goldblum*), mladého technika ktorý pracuje v telekomunikačnej firme jeho otca. V 10. minúte sa v príbehu objavuje rodina veterána z Vietnamu a alkoholika zároveň, Russela, ktorý sa momentálne živí ako pilot práškovacieho lietadla, exponuje sa tiež jeho príbeh, ako ho v minulosti uniesli mimozemšťania. No a konečne spoznávame aj mladého vojaka Steva (*Will Smith*), ktorý je v armáde bojovým pilotom. Príbeh každej z týchto postáv sa odohráva paralelne, jednotlivé príbehy zatiaľ spolu nesúvisia a každá z postáv reaguje na zápletku filmu – prílet mimozemšťanov – inak. Ktorá z týchto postáv je pre nás hlavná, ešte známe nie je. Prvý prelom v expozičii nastane v 23. minúte, kedy David na streche firmy, v ktorej pracuje pochopí, čo znamená signál, ktorý vysielajú mimozemšťania. Toto je zároveň prvý signál, ktorý nám má naznačiť, že práve David je hlavná postava filmu.

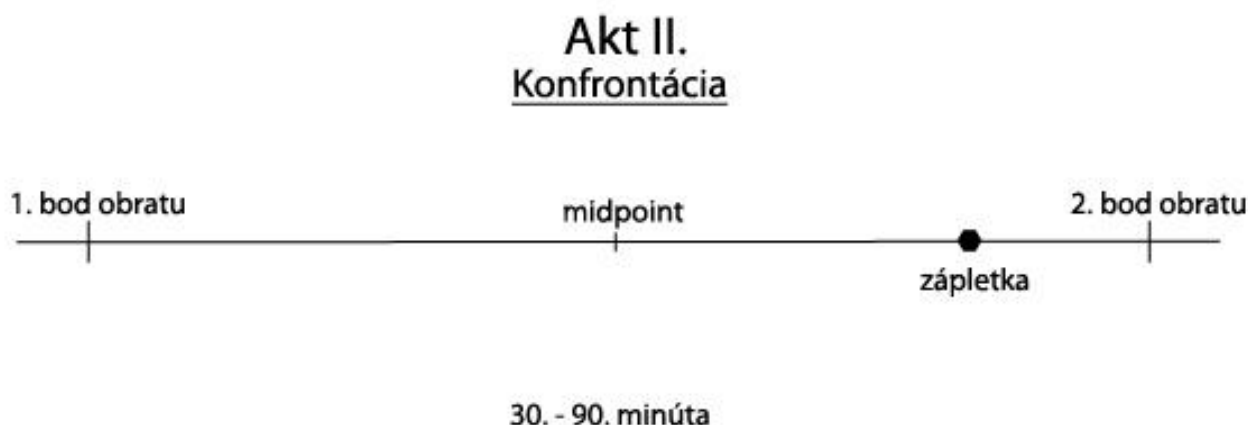
Následne na to sa dozvedáme o prepojení Davida a prezidentovej asistentky Connie - sú to bývalí manželia. David chce, aby Connie povedala prezidentovi, čo zistil o signáli z vesmíru – že je to vlastne odpočítavanie pred útokom.

Connie ho však nepočúva a zloží mu telefón, pretože je na tlačovej besede. Medzitým bojový pilot Steve odchádza na základňu, kam ho povolali. Prichádza 33. minúta, kde sa nachádza prvý bod obratu. David, keďže nebol svojou bývalou manželkou vypočutý, sa rozhodne ísť osobne do Washingtonu za prezidentom, aby ho varoval pred hrozbou útoku. Sprievod mu robí jeho otec, ktorý ho tam vezie vo svojom starom aute.

Celá expozícia je vyskladaná z príbehov jednotlivých postáv, ktoré zatiaľ spolu nesúvisia. Jediné, čo ich spája, je príchod mimozemskej civilizácie, na ktorú každý reaguje inak. Spojenie hlavnej postavy a prezidentovej asistentky sa odhaľuje len chvíľku pred prvým bodom obratu. Vo filme sa objavuje mnoho postáv, ktoré majú dôležité poslanie, hlavná je však len jedna – *David*. To on rozlúšti signál vysielaný mimozemšťanmi, on robí dôležité rozhodnutia, a neskôr vo filme príde na to, ako „odzbroit“ mimozemšťanov. Táto expozícia je na rozdiel od filmu *Niet čo stratiť* iná. V prvom prípade je uhladená, dá sa povedať, že podľa presnej štruktúry (jednotlivé body som opísal na predchádzajúcich stranách). V *Dni nezávislosti* je expozícia zložená z paralelných príbehov jednotlivých postáv.

3.4 Akt II. - Konfrontácia

Druhé dejstvo príbehu je podľa našej štruktúry dlhé okolo šesťdesiat minút, začína sa asi v tridsiatej minúte filmu prvým bodom obratu, končí asi v deväťdesiatej minúte druhým bodom obratu. Asi v strede druhého aktu a zároveň v strede príbehu sa nachádza midpoint.



V priebehu druhého dejstva musí náš hrdina čeliť konfliktom a problémom, ktoré vznikajú v dôsledku jeho rozhodnutia v prvom bode obratu. Kryštalizuje sa dramatická potreba jednotlivých postáv príbehu, ich ciele, ktoré sa exponovali už v expozícii. Pod pojmom dramatická potreba rozumieme to, čo chce hlavný hrdina v priebehu nášho deja dosiahnuť, čo chce získať.⁹ Túto potrebu majú aj jeho protivníci, prípadne partneri. Každá z postáv má svoju dramatickú potrebu, svoj uhol pohľadu, ktorý je samozrejme iný ako u ostatných protagonistov, i keď tieto postavy môžu mať rovnaký cieľ. Znovu sa nám ponúka príznačný príklad z filmu *Niet čo stratíť*. Nick a aj drobný zlodejíček Terence sú takpovediac „na jednej strane“. Majú rovnaký cieľ a to ukradnúť Nickovmu šéfovi veľké množstvo peňazí. Cieľ je rovnaký, ale dramatická potreba každej z postáv a takisto uhol pohľadu sú iné. Nick chce ukradnúť peniaze, pretože sa chce pomstiť šéfovi, Terence chce ukradnúť peniaze, aby uživil svoju rodinu. Obaja do toho idú spolu, ale ich názory a dôvody, prečo to chcú spraviť, sú diametrálne odlišné. K filmu *Niet čo stratíť* sa počas písania ešte vrátim.

⁹FIELD, Syd.: *Screenplay*. New York, Rybka Publishers 2007, s. 18. ISBN 80-87067-65-7

Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

Druhé dejstvo je teda súhrnom konfrontácií a konfliktov hrdinu, ktoré ho stretávajú na ceste za splnením svojej dramatickej potreby. Je to hlavná časť deja. V tejto časti sa stretávajú jednotlivé túžby všetkých protagonistov, ktoré vyúsťujú v konfliktoch. Konflikt je dráma. Bez konfliktov a stretov názorov by náš dej nemal zmysel. Konfrontácia trvá približne po deväťdesiatu minútu príbehu, kedy prichádza druhý bod obratu. Podobných „bodov“ sa nachádza v našom príbehu viac. Sú to vlastne všetky rozhodnutia nášho hlavného hrdinu, ktoré vykoná na ceste za splnením svojej dramatickej potreby, a ktoré „pootočia“ dej nášho príbehu. Intervaly, počas ktorých robí hrdina svoje rozhodnutia sa počas vývoja filmu menia. Kedysi bol priemerný čas okolo sedem minút, dnes je to, aj vďaka dynamike filmového príbehu, okolo dvoch minút.

Konfrontácia vo filme *Nothing to lose* začína po prvom bode obratu, kedy sa Nick rozhodne pomstiť svojmu šéfovi. Následne sa nám exponujú ďalšie dve postavy, dvaja zloději, Charlie a Rig, ktorý sa podobajú výzorom na Nicka a Terenca (**Obr01-03**). Táto podoba je zámerná kvôli príbehu, vďaka nej polícia zatkne na konci príbehu namiesto našich hrdinov pravých lupičov. Môj názor ale je, že táto podoba má aj iný význam. Keďže počas filmu sa naše dvojice stretávajú a prichádzajú do konfliktov, tým že Nick sa podobá na Riga, a Terence na Charlieho, počas ich stretov sa celkom dobre „dopĺňajú“, vznikajú tak rôzne komické situácie a veselé problémy.

V podstate už poznáme všetky postavy príbehu, aj ich dramatické potreby. Nick sa chce za každú cenu pomstiť šéfovi spôsobom, že mu ukradne peniaze. Terence sa k nemu pridá, chce peniaze hlavne na to aby sa jeho rodina mala lepšie. Zloději Charlie a Rig majú jedinú spoločnú potrebu – násilie a krádeže, pričom nestrpia nikoho, kto im chce v tomto „konkurovať“. Na začiatku konfrontácie sa nám ešte okrem Charlieho a Riga exponuje charakter Terenca. Zistíme, že ku krádežiam ho prinútila jeho finančná situácia, v podstate jediné, po čom túži, je uživiť rodinu, nedarí sa mu však nájsť si prácu. Konfrontácia pokračuje, Nick a Terence sa dostávajú do rôznych konfliktov - hlavne s Charliem a Rigom.

Príbeh sa blíži k päťdesiatej minúte, kde sa nachádza tzv. **midpoint**. Midpoint je v tomto prípade miesto, kde sa náš hrdina cíti sám a opustený, všetko zlé, čo ho doteraz stretlo, emocionálne vyvrcholí práve v tomto momente. Obaja protagonisti sa vracajú do Terencovho domu (*príloha vid01-03*). Táto sekvencia je pre film veľmi dôležitá. Kompletne sa nám uzatvára expozícia Terencovej postavy.

Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

Doteraz sa nám javil ako drobný zlodej ktorý kradne, nechce sa mu pracovať a stále sa vyhovára na rasovú diskrimináciu. Takto ho vnímal hlavne Nick. Tu sa, dozvedáme že ku krádeži ho vlastne prinútila jeho situácia – potrebuje uživiť svoju rodinu. Nachádzame sa v strede filmu, je tu „temné miesto“. Nick sedí sám v obývačke, je na dne – manželka ho podvádza so šéfom, za posledných pár hodín sa stal spolupáchatelom pri vykradnutí banky, najskôr ho hľadá polícia, prenasleduje ho dvojica zlodejov, ktorí nemajú problém strieľať, chystá sa podieľať na veľkej lúpeži, a kvôli svojej povrchnosti a nadradenosti sa mýlil aj v Terencovi a v jeho povahe.

Po midpointe príbeh pokračuje, dej sa blíži k samotnej lúpeži (*príloha vid01-04*), ktorá sa s menšími problémami podarí, dvojica hľadá útočisko v hotelovej izbe. Asi päť minút pred druhým bodom obratu prichádza ďalšia väčšia zápleтка – v jednom momente Nick odchádza z hotelovej izby, zronený, pomsta mu nepomohla. Cíti sa ešte horšie ako predtým. Nič krádežou nezískal, na rozdiel od Terenca, ktorý sa raduje, že jeho rodina už nebude žiť v biede. Odchádza do baru, Terence je v izbe sám a počítá peniaze. Druhá veľká zápleтка konfrontácie. Peňazí sa zmocňujú zlodeji Charlie s Rigom (*Obr01-05*). Blížime sa k **druhému bodu obratu**. Nick, zronený a zúfalý pochopil, že každé jeho rozhodnutie, ktoré za posledné dva dni urobil, bolo zlé. Hľadá ho polícia, zaplietol sa so skutočnými zlodejmi, vykradol firmu vlastného šéfa... Rozhodne sa preto skončiť so všetkým zlým, čo doteraz podnikol, a zavola svojej manželke (*príloha vid01-05*). To je druhý bod obratu. Nick dvíha hotelový telefón a volá domov svojej manželke. Vďaka telefonátu zisťuje, že išlo o jeho omyl, manželka ho nepodvádza. Rozhodne sa dať všetko do poriadku (*Obr01-04*).

Zápleтка pred druhým bodom obratu slúži na pootočenie dejú v príbehu, vyvoláva ďalšie konfliktné situácie a tiež pomáha vygradovať príbeh. Druhý bod obratu je miesto, kedy hrdina pochopí že cesta ktorou sa vydal v prvom bode obratu nebola správna, prípadne nevedla k vyriešeniu hlavného problému. Druhý bod obratu je vlastne akýsi protiklad prvého. Hrdina skúša niečo nové, hľadá nové východiská na vyriešenie problémov stanovených v expozícii, v hlavnej zápleтке príbehu.

Obr.01-03



Obr.01-04



3.4 Akt III. - Rozuzlenie

Tretí akt, čiže rozuzlenie, je posledná časť našej štruktúry. Nachádza sa po druhom bode obratu a je dlhá asi tridsať minút, trvá do konca filmu. Príbeh sa blíži k svojmu rozriešeniu. Hrdina musí na konci druhého dejstva čeliť následkom svojho chybného rozhodnutia v prvom bode obratu, uvedomuje si svoju chybu, začína hľadať ďalšie možnosti a riešenia, ktoré nachádza v druhom bode obratu a v treťom dejstve má možnosť svoje chyby napraviť. Ukazuje sa charakterová zmena nášho hrdinu, prichádza k poznaniu, poučeniu. Dej vrcholí, hrdina nachádza odvahu a silu prekonať konflikt a jeho následky, získava si sympatie publika. Dej sa blíži k svojmu vrcholu, **klimaxu**, ktorého úlohou je dorozprávať otvorené motívy a zápletky. Niekedy je možné v epilógu exponovať ďalšiu zápletku, ktorá bude štartom pre pokračovanie v druhom diely filmu.

Akt III. Rozuzlenie



90. - 120. minúta

Druhým bodom obratu končí konfrontácia, začína sa tretí akt – **rozuzlenie**. Vo filme *Nothing to lose* je to moment, kedy sa hlavný hrdina Nick rozhodne po telefonáte s manželkou dať veci do poriadku a vrátiť ukradnuté peniaze. Tie však zloději Charlie a Rig stihli ukradnúť. Nick a Terence sa dostávajú do ďalších konfliktov a dej graduje. V tejto chvíli je Nickova dramatická potreba už iná. Pozná pravdu, chce peniaze, aby mohol všetko napraviť a vrátiť sa späť k manželke namiesto do väzenia. Z tohto dôvodu berie bez akýchkoľvek zábran do rúk zbraň. Stretáva sa so zloduchmi, prichádza jedna z dôležitých scénok vo filme (*príloha vid01-06*). Ako som už písal v texte vyššie, Nick je síce úspešný manažér, ale je tiež „bojko“. V tejto chvíli však Nick, z časti aj z donútenia, dostáva odvahu. Keď sa odohráva hádka medzi našimi hrdinami a zloduchmi, spýta sa zloděj Rich Nicka „kto“ vlastne je v živote, na čo mu ten odpovie „ja som ženatý“ a vystrelí. Trafi Richa do ruky, z ktorej mu samozrejme vypadne zbraň. Celá situácia sa otočí. Nick a Terence majú po tomto čine „navrch“. Kým v prvom konflikte medzi našimi dvojicami, ktorý sa odohral na začiatku druhého aktu, majú navrch skutoční zloději a naši hrdinovia majú strach, teraz sa situácia otočila, Terence a Nick stoja sebavedome pred zloději (*Obr01-07*). Tu je nutné spomenúť zmenu v charaktere Nickovej postavy. Na začiatku príbehu je Nick síce úspešný, sebavedomý riaditeľ, ale je trochu „bojko“. Je tak vykreslený aj v prvom konflikte s Charliem a Rigom (*príloha vid01-08*), keď nekladie

Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

žiadny odpor pri prepadnutí. Pôsobí, akoby sa nikdy nebila a ani sa bit' nevedel. Teraz však dostal odvalu, situácia ho prinútila postaviť sa zločincovi zoči-voči.

Hneď na to však prichádza k ďalšiemu konfliktu odohrávajúcemu sa už v aute, teraz však medzi Nickom a Terencom. Nick hovorí Terencovi o telefonáte a trvá na tom, aby peniaze vrátili. Dramatická potreba oboch hlavných protagonistov je teraz už rozdielna, následkom čoho vzniká spomínaný konflikt. Nick chce čo najskôr peniaze vrátiť, dať veci do poriadku a tým aj získať svoj starý život späť. Terence však peniaze vrátiť nechce, jeho potreba je stále rovnaká, chce aby sa mala jeho rodina lepšie. To je aj predmet dialógu medzi Nickom a Terencom :

„...daj mi tie peniaze, prosím, chcem mať svoj život späť...“ hovorí Nick Terencovi.

„...zabúdaš na to, Nick, že ja budem mať svoj život tiež späť...“ odpovedá Terence.

V týchto dvoch vetách je vystihnutá celá momentálna dramatická potreba oboch postáv.

Nick nakoniec dokáže Terenca presvedčiť, ten nahnevaný odchádza domov. Dvojica sa prvýkrát rozchádza. Prichádza scéna, ktorá patrí výlučne Terencovi. Ten kráča ulicou, je smutný a sám. Zahadzuje zbraň do smetného koša, čím vlastne prichádza k poznaniu, že i keď robil všetko pre to, aby sa dostal k peniazom, čo sa mu (i keď nelegálne) podarilo, zase o ne prišiel, aby vyhovel Nickovi. Akoby mu nebolo súdené získať peniaze nelegálnym spôsobom. Prichádza domov, síce sklamaný a smutný, ale keď sa k nemu s láskou pritulí všetci členovia jeho rodiny, zisťuje on a my tiež, že je vlastne šťastný (*príloha vid01-07*). Nick prichádza domov, stíha vrátiť peniaze do firmy aj vďaka Terencovej pomoci, ktorý v noci ešte stihne prepísať záznam z bezpečnostnej kamery. Nick je mimo podozrenia a všetko je v poriadku. Klimax sa odohráva v parku, asi tri minúty pred koncom filmu. Nick navštevuje Terencovu rodinu, ktorá si práve užíva voľný čas grilovaním. Ponúka mu post bezpečnostného technika vo firme (*Obr01-07*). Celý film končí veselou scénkou s Terencovou mamou.

Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

Obr.01-07



Obr.01-08



Hlavný hrdina sa rozhodne všetky svoje chyby napraviť, druhý bod obratu. Dej príbehu graduje, napätie stúpa. Samozrejme sa dostáva do konfliktov, v poslednej chvíli však hrdina uspeje. Dej sa uzatvára, hrdina sa poučí, zmúdre, všetky konflikty sa doriešia. Šťastný koniec je istý. V rozuzlení sa nám uzatvára hlavný konflikt, ústredná a ostatné významné postavy by mali prísť k poznaniu a poučeniu. Klimax je už len vnútorné doznenie príbehu.

Celkový koncept trojaktovky je vlastne založený na jednoduchom princípe. Hlavný protagonista sa dostáva do problémov, ktoré sa rozhodne riešiť – je nútený vykonať rozhodnutie, o ktorom je v danom momente presvedčený, že je správne. Nasleduje konfrontácia záujmov jednotlivých postáv, ktorá vrcholí v mieste, kde si následky svojho rozhodnutia náš hrdina takpovediac „zožne“. Hľadá inú možnosť, inú cestu. V poslednej chvíli sa rozhodne odvrátiť blížiacu sa tragédiu, snaží sa napraviť chyby, ktoré urobil následkom svojho prvého rozhodnutia, poučí sa, dochádza k jeho charakterovej zmene, samozrejme, mení sa k lepšiemu. Prichádza správne rozhodnutie, ktoré vrcholí v klimaxe a následne v šťastnom konci. Toto je však až laicky skrátene opis trojaktovky, každá časť príbehu má svoje jednotlivé body, vlastnú štruktúru. Dodržať jednotlivé časti a pospájať ich do takého celku, aby celý príbeh fungoval, bol zaujímavý a niesol nejakú myšlienku, nie je jednoduché.

Film *Klik* režiséra Franka Coradiho (*Click*, r. Frank Coradi, 2006, 107 min.) má jednotlivé sily štruktúry rozložené trochu inak, ako film *Niet čo stratiť*. Film je o mladom ambicióznom projektantovi *Michaelovi Newmanovi* (Adam Sandler), ktorý je pre svoju rodinu ochotný spraviť čokoľvek – i keď ho to bude stáť drahocenný čas, ktorý mohol stráviť práve s rodinou.

- **Expozícia**

Už v prvých minútach filmu sa nám exponujú najdôležitejšie postavy príbehu. Behom prvých desiatich minút spoznávame Michaela a jeho rodinu, jeho prácu, post ktorú v nej zastupuje a aj svojského šéfa *Ammera* (David Hasselhoff). Zdôraznený je pritom fakt, že Michael nie je Ammerov spoločník vo firme, ale len zamestnanec. Z toho vyplýva aj Michaelova dramatická potreba celého príbehu – stať sa spoločníkom, tým pádom lepšie zarábať a poskytnúť tak svojej rodine väčší komfort. Zápleтка v prvom pláne je daná hneď na začiatku filmu, kedy sa Michael rozhodne kúpiť si univerzálny diaľkový ovládač. Stretáva podivného predavača *Mortyho* (Christopher Walken). Ten mu predáva ovládač, s ktorým vie pretáčať a riadiť svoj život. Hlavná zápleтка prichádza, keď Michael zisťuje skutočné funkcie ovládača (**Obr02-01**). Pod tlakom neustálych problémov je rozhodnutý použiť ovládač a preskakovať jednotlivé „kapitoly“ svojho života.

Celá expozícia nám teda predstavuje všetky hlavné postavy, ich vzájomné vzťahy a prostredie, v ktorom sa nachádzajú. Prichádza zápleтка a s ňou konflikt – vytvára sa nám príbeh a dramatický dej. Hlavná postava sa dostáva do problémov, i keď v tomto prípade ide skôr o jeho slepé želanie. Je nútený robiť rozhodnutia, ktoré spúšťajú ďalšie udalosti, pričom cesta späť neexistuje. I keď v tomto filme sú jednotlivé body expozície menej čitateľné a nachádzajú sa aj na iných časových miestach, dramatický dej štartuje v pravej chvíli, približne vo štvrtine filmu, kedy sa Michael rozhodne pretáčať svoj život vždy, keď ho prestane baviť (**Obr02-02**).

Obr.02-01



Obr.02-02



- **Konfrontácia**

Konfrontácia začína v momente, kedy sa Michael rozhodne naplno využívať funkcie ovládača, pretáča všetko čo, sa len dá, aby sa konečne stal partnerom vo

Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

firme. Zatiaľ je všetko v poriadku, Michaelovi sa darí. Zlom prichádza vo chvíli, kedy sa Michael dozvedá, že partnerom sa stane až keď splní dôležitú úlohu (**Obr02-03**). Michael sa stretáva s Mortym, ktorý ho varuje. Tu Morty vyslovuje zaujímavý príklad so škriatkom a hrncom plným zlata, čo je vlastne hlavná myšlienka príbehu. „Škriatok hľadá celý život hrniec zlata na konci dúhy, a keď ho nájde, sú tam len lupienky“. Michael sa aj napriek varovaniu rozhodne „pretočiť“ svoj život do obdobia, kedy bude povýšený (*príloha vid02-01*). Je to však až o rok. Od tejto chvíle sa všetko začína kaziť, ovládač stále pretáča Michaelov život dopredu. Ten stráca vďaka tomu rodinu. Blíži sa druhý bod obratu, kedy sa Michael rozhodne získať svoju rodinu späť, spolu so svojim starým životom.

V druhom akte prichádza hrdina do konfliktov, ktoré v tomto prípade rieši stlačením gombíka na diaľkovom ovládači. Nevznikajú klasické konfliktné situácie medzi jednotlivými protagonistami, vďaka stále častejšiemu odkladaniu Michaelových problémov dej graduje, následky budú o to horšie. **Midpoint** je v tomto prípade udalosť, kedy sa Michael musí pozerieť, ako jeho rodina trpí nedostatkom peňazí. Hrdina sa v tomto momente nachádza v situácii, ktorá má podľa neho len jednu jedinou možnosť. Nemôže viac čeliť svojim problémom, rozhoduje sa tak, ako v prvom bode obratu. Od tejto chvíle sa však stáva svojím vlastným otrokom, niet viac cesty späť. Ak si celé druhé dejstvo rozdelíme v midpointe na dve časti, získame jasnú rovnováhu. V prvej časti sa Michaelovi darí, užíva si svoj život, čo ho nebaví to pretočí. Všetko sa otočí v midpointe, Michael stráca kontrolu, všetko sa zhorší. Našťastie sa stihne spamätať a rozhodne sa svoje konanie napraviť (**obr02-04**). Druhý bod obratu.

Obr.02-03



Obr.02-04



- **Rozuzlenie**

Tretí akt sa v tomto filme takisto odlišuje od klasického rozuzlenia v americkej trojaktovke. Michael sa síce rozhodol získať svoju rodinu späť a prestal využívať ovládač, ale stále sa mu nedarí uspieť. Naďalej musí čeliť následkom svojich rozhodnutí, o ktorých si myslel že sú v daných situáciách správne. Zisťuje, kto je v skutočnosti Morty, dozvedá sa o otcovej smrti (**Obr02-05**). O to je však silnejšie vyvrcholenie celého príbehu, keď sa Michael poučí zo svojich chýb, prichádza k poznaniu, poučuje svojho syna, aby nerobil podobné chyby, ktoré spravil on sám. Záverečná scéna je o to dojímavejšia a silnejšia, hlavná myšlienka príbehu je tu vykreslená výborne (**Obr02-06, príloha vid02-02**).

Celý Michaelov príbeh končí vlastne tragicky, a to jeho smrťou. Preto je táto časť trojaktovky trochu iná ako je bežné. Hrdina víťazí až pár minút pred koncom filmu, kedy sa Morty nad ním zľutuje, vráti ho späť do obdobia na začiatku filmu, čím mu dáva druhú šancu. Tú si Michael zaslúžil práve vďaka svojmu poučeniu a poznaniu, ktorým musel prejsť v druhom, a čiastočne aj treťom akte.

Jednotlivé body a sily, ktoré na dej pôsobia, sú v tomto príbehu rozložené inak ako vo filme *Nothing to lose*, trojaktová štruktúra je tu však dodržaná. Prvoplánová zápleтка sa nachádza na začiatku expozície, klimax a „víťazstvo“ hlavného hrdinu tesne pred koncom filmu. To svedčí o tom, že jednotlivé body trojaktovky nemajú v štruktúre vždy svoje časovo pevné miesto.

Obr.02-05



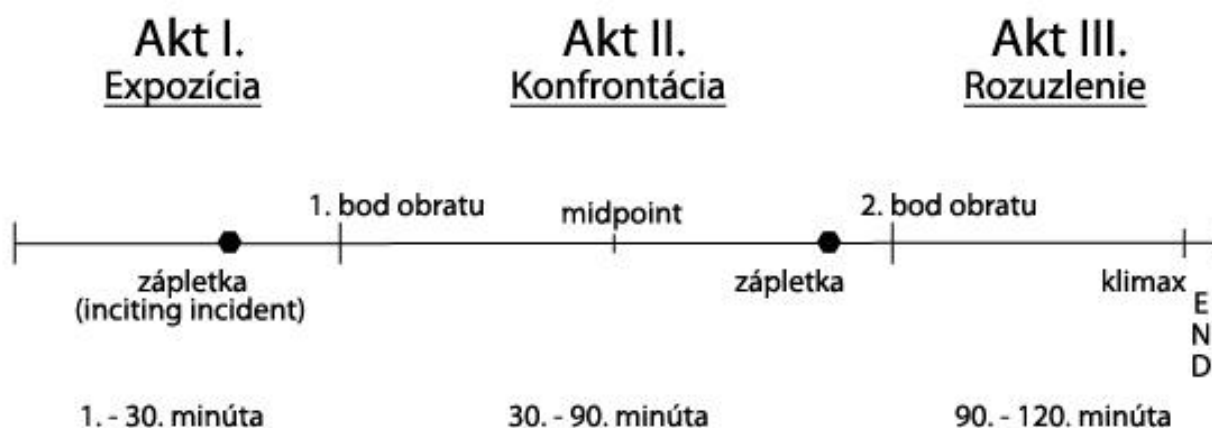
Obr.02-06



4 Stavba príbehu

4.1 Časti

Príbeh je celok. A ako sme si na začiatku povedali, „*celé je to, čo má začiatok, stred a koniec.*“ Príbeh ako celok, výsledná podoba filmu, sa však skladá z viacerých častí. Táto práca sa venuje predovšetkým americkej trojaktovke, ktorá v úplne zjednodušenom výklade má tri časti – prvý akt - expozíciu, druhý akt – konfrontáciu, tretí akt – rozuzlenie. Aristotelova klasická tragédia má päť častí, ak rátame aj katarziu, potom je ich spolu šesť. Vráťme sa ale do americkej štruktúry. Keď si ju rozoberieme podrobnejšie, môžeme spomenúť tieto časti: začiatok, expozícia charakterov, prostredia a deja, prvá zápleтка filmu, **inciting incident**, prvý bod obratu, **first turning point**, druhý akt. Konfrontácia je dejstvom konzekvencií, konfrontácií názorov, riešením menších konfliktov, gradovaním, ktoré smeruje skôr k tragédii, aby sme sa cez **midpoint** dostali k druhému bodu obratu, **second turning point**, a v rozuzlení dosiahli klimax a epilóg. Pozrime sa ešte raz na schému.



Príbeh sa teda skladá z jednotlivých častí, ktoré spája jednotný dej, dramatická premisa príbehu, jednotlivé postavy a ich vzájomné vzťahy. Tieto prvky sú určitým spôsobom poskladané a postupne odkrývané tak, aby spoločne tvorili dramatický príbeh rozprávaný obrázkami.¹⁰

4.2 Sekvencia

Pod pojmom sekvencia rozumieme určitú radu obrazov týkajúcej sa jedného deja. Myslíme tým ale určitú časť celého príbehu, samostatnú jednotku, blok. Sekvencia predstavuje konkrétnu myšlienku, ktorá je blokom dramatického deja, ktorý má vlastný kontext a priestor.¹¹ Pritom každá sekvencia má svoj začiatok, stred a koniec, a aj tu platia určité pravidlá. Dá sa povedať že je to akási „štruktúra v štruktúre“. Môže to byť napríklad krátka scéna v reštaurácii, prípadne konfrontácia dvoch párov lupičov alebo samotná krádež peňazí z Nickovej firmy. Všetko sú to samostatné sekvencie, ktoré majú svoj začiatok, stred a koniec. Celý film sa môže skladať z viacerých sekvencií, expozícia môže mať napríklad tri samostatné sekvencie, konfrontácia šesť, rozuzlenie takisto tri. Spolu sa potom celý film bude skladať z dvanástich sekvencií, ktoré sú pospájané jednotou deja a dramatickou premisou. Pritom každá jedna sekvencia posúva príbeh dopredu, graduje dej, rieši menšie konflikty, prípadne vyrába ďalšie, a usmerňuje nám hlavný konflikt príbehu.

Niektoré filmy, ktoré využívajú klasickú trojaktovú štruktúru sa držia jednotlivých bodov aj v rámci sekvencie. Štruktúra, ktorú sme si doteraz predstavili, sa nachádza aj vnútri jednotlivých sekvencií. Pri veľkých hollywoodskych filmoch, ktoré sú do detailov premyslené, nachádzame štruktúru skoro v každej sekvencii.

Vo filme *Niet čo stratiť* nachádzame sekvenciu, kedy sa prvýkrát stretávajú Nick a Terence s lupičmi Charliem a Rigom (príloha **vid03-01**). V tejto scéne sú jednotlivé body trojaktovky jasne čitateľné.

V tejto sekvencii praví zločinci Charlie a Rig vysvetľujú našim hrdinom že oni sú jediní oprávnení prevádzkovať zločineckú činnosť. Sekvencia začína automobilovou naháňačkou, následne obe autá zídu z cesty a dvojice vystupujú z áut.

¹⁰FIELD, S.: *Screenplay*. New York, Rybka Publishers 2007, s 108. ISBN 80-87067-65-7

¹¹FIELD, S.: *Screenplay*. New York, Rybka Publishers 2007, s. 108. ISBN 80-87067-65-7

Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

Terence vytáhuje zbraň, snaží sa zlodějov zastrašiť. Tí sa samozrejme nedajú, namieria svoje zbrane na Terenca, ktorý svoju zbraň odhadzuje. Prichádza moment, ktorý môžeme považovať za prvý bod obratu – Nick a Terence sa vzdávajú (**Obr03-01**), Nick vytáhuje všetky peniaze, ktoré má pri sebe, len aby mu nič nespravili. Tu sa najlepšie prejavuje Nickova charakterová vlastnosť, ktorá sa na konci filmu zmení. I keď je úspešný kreatívny riaditeľ, je to vlastne „bojko“. To málo čo má pri sebe však nestačí, obaja dostanú poriadnu bitku. Midpoint je miesto, kedy obaja naši hrdinovia ležia na zemi (**Obr03-02**). Po ďalších vyhrážkach a urážkach nasleduje druhý bod obratu – Nick už toho má dosť, sám nemá čo stratiť, rozhodne sa klásť odpor. Vstáva zo zeme, vykročí rovno k Rigovi a s kamennou tvárou mu hovorí, že nemá strach (**Obr03-03**). Obaja zloději ostanú zaskočení, v pravej chvíli sa Terence zmocňuje zbrane a situácia sa otáča. Nick s Terencom dostávajú situáciu pod kontrolu a napriek tomu, že je Nick omylom postrelený, odchádzajú z miesta ako víťazi (**Obr03-04**).

Obr.03-01



Obr.03-02



Obr.03-03



Obr.03-04



V tejto krátkej sekvencii nachádzame všetky body trojaktovky. Máme rozohranú akciu, hrdina sa podvoľuje v prvom bode obratu, rozhoduje sa neklásť odpor. Následkom svojho rozhodnutia je zbitý, urážaný, dostáva sa na vlastné dno. Toto je Midpoint.

Aj naďalej je ponižovaný, až prichádza druhý bod obratu – hrdinovo rozhodnutie nenechať sa viac urážať a postaviť sa na odpor. Podarí sa mu za pomoci ďalšieho protagonistu premôcť nepriateľa a ako víťaz odchádza.

Sekvencie sú teda krátke časti, z ktorých je film zložený. Samozrejme, ako sme na začiatku kapitoly spomenuli, jednotlivé sekvencie musia byť poprepletané jednotou deja, každá musí na nasledujúcu nadväzovať a posúvať príbeh dopredu.

4.3 Charakter bodov obratu, zápletky v príbehu

Doteraz sme si hovorili o štruktúre a jej jednotlivých častiach, rozobrali sme si postupne expozíciu, konfrontáciu a rozuzlenie, čiže každý jeden akt trojaktovky a predstavili sme si „to“ aj na konkrétnych príkladoch. Čo sú ale jednotlivé body, kedy nastáva zlom v príbehu? Ako by mali vyzeráť a kam by mal po ich dosiahnutí smerovať dej? *Syd Field* jasne vo svojej knihe *Screenplay* píše :

„Bod obratu je udalosť alebo príhoda, ktorá sa zahákne do deja a pootočí ho iným smerom. Bod obratu posúva dej príbehu dopredu.“¹²

Väčšinou sa uvádza, že pod pojmom **bod obratu** rozumieme rozhodnutie hlavného hrdinu ako reakciu na udalosť, ktorú považujeme za hlavnú zápletku príbehu. Protagonista bol postavený pred problém, je nútený ho riešiť a robiť rozhodnutia. I keď sa nám môže zdať že toto rozhodnutie bolo nesprávne, hrdina ho vo svojej momentálnej situácii považoval za správne. To, že sa v druhom bode obratu po poznaní poučuje a rozhoduje inak, neznamená, že jeho rozhodnutie bolo v istom momente zlé. Bod obratu však môže byť aj udalosť, ktorá protagonistu stretne, prípadne, do ktorej sa dostane vlastnou vinou.

Bod obratu pritom posúva príbeh dopredu. Keby to tak nebolo, zrejme by celý príbeh nefungoval, po chvíľke by začal nudiť a „vyhasol“ by.

Môžeme teda za prvý a druhý bod obratu považovať aj udalosť, ktorá sa stane nášmu hrdinovi bez toho, aby vynaložil nejaké úsilie, aby sa snažil vo svojom živote

¹²FIELD, S.: *Screenplay*. New York, Rybka Publishers 2007, s. 128. ISBN 80-87067-65-7

Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

niečo zmeniť(?) Prečo by aj mal, síce sme ho vytvorili my, ale pokiaľ sa mu niečo nestane, pokiaľ mu nehodíme polienko pod nohy, prípadne nepošleme za ním niekoho, kto má úplne iné potreby ako on, a príde s ním do konfrontácie, prečo by sa mal namáhať? Môžeme považovať za bod obratu scénu, pri ktorej *Nick Beam* prichytí svoju manželku pri nevere vo filme *Niet či stratíš*? Je možné považovať za bod obratu moment kedy *Michael* dostáva od *Mortyho* diaľkový ovládač vo filme *Klik*? Syd Field tiež vo svojej knihe píše, že bodov obratu môže byť vo filme viacero, pokojne aj pätnásť, a tieto body zákonite posúvajú príbeh dopredu.

Na druhej strane, postava je dej, postava je základom scenára. Ako si neskôr povieme, postava musí prejsť počas príbehu poznaním, poučiť sa zo svojich rozhodnutí, ktoré jej priniesli len ďalšie problémy.

V predchádzajúcom texte som uviedol dve zápletky v štruktúre. Prvá – Inciting Incident – sa nachádza pred prvým bodom obratu, a je to vlastne hlavná zápleтка filmu – je to tá udalosť, ktorá sa prihodila nášmu hrdinovi, kvôli ktorej sa dostal do konfliktov, ktorá ho prinútila robiť rozhodnutia. Zápleтка sa prihodí hlavnej postave bez toho aby to chcel, aby musel vynaložiť nejaké úsilie. Zápletky vznikajú aj počas celého príbehu, ako dôsledky rozhodnutí hrdinu alebo ostatných postáv, a posúvajú príbeh dopredu. Hrdina ich rieši, menšie sa mu podarí vyriešiť, väčšie smerujú k hlavnému problému. Ale čo potom body obratu?

Prvý a druhý bod obratu v klasickom americkom príbehu predstavujú rozhodnutia hlavného hrdinu, ktoré musí vykonať ako dôsledok hlavnej zápletky v expozícii, prípadne na konci konfrontácie. Je to úzko spojené s charakterovou premenou hlavnej postavy. Jej poznanie a premena k lepšiemu býva hlavnou podstatou amerického filmu. Prvý a druhý bod obratu ako rozhodnutia hrdinu majú svoje pevné miesto a nachádzajú sa približne v tridsiatej a deväťdesiatej minúte.

Prvý bod obratu býva charakterizovaný ako rozhodnutie hrdinu riešiť konflikt, ktorý nastal v hlavnej zápleтке v expozícii. Toto rozhodnutie nemusí byť zlé, nevedie však k rozriešeniu hlavného konfliktu deja. Ani nemôže, príbeh by skončil asi v štyridsiatej minúte. Protagonista len reaguje na vzniknutú situáciu a pokúša sa ju riešiť. Toto rozhodnutie je však nesprávne pre rozriešenie konfliktu a vedie hrdinu zlou cestou. Prichádzajú ďalšie konflikty, ktoré sú výsledkom tohto rozhodnutia.

Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

Druhý bod obratu, ako sme si už povedali, je umiestnený asi v deväťdesiatej minúte, a je to vlastne rozhodnutie hrdinu napraviť všetky chyby ktoré vznikli ako následok prvého rozhodnutia. Pred druhým bodom obratu sa hlavný protagonist poučí, prechádza charakterovou zmenou, pochopí že je na zlej ceste, začína hľadať nové riešenie hlavného konfliktu. Na poslednú chvíľku sa mu podarí odvrátiť katastrofu a dej smeruje k dobrému koncu vyvrcholenému v klimaxe.

Pozrime sa na hlavné zápletky a body obratu v už spomínanom filme *Niet čo stratiť*.

Hlavná zápleтка filmu je udalosť, kedy Nick prichádza domov a nachádza svoju manželku v posteli s iným mužom, nachádza manželové gombíky svojho šéfa, takže dedukuje, že ho manželka podvádza s ním. Odchádza z domu. Toto zistenie „nabúra“ Nickov doteraz pokojný a dobrý život, ktorý sa mu v momente zrúti. To je hlavná zápleтка filmu – Nick odchádza, jeho život sa zmenil. Prvý bod obratu je moment, kedy v Nickovej hlave skrsne myšlienka pomstiť sa šéfovi – tým, že mu ukradne z firmy jeho osobné úspory. Je to práve toto rozhodnutie, ktoré je v tomto prípade skutočne zlé, kedy sa Nick rozhodne dať kvôli pomste na cestu kriminálnika. Síce sme si povedali, že rozhodnutia v prvom bode obratu nemusia byť v každom prípade zlé, tu to tak je. Skúsme sa však stotožniť s jeho situáciou. Jeho doterajší život bol dokonalý, zistenie, že ho manželka podvádza je pre neho zdrvivúce. Od tohto momentu je mu všetko jedno, jediná jeho dramatická potreba je pomsta. Má prístup k trezoru vo firme, prvé čo mu napadne, je krádež peňazí. Nič iné ho v tejto chvíli nezaujímá. To je prvý bod obratu. Ako midpoint sme si vyššie uviedli, že je to sekvencia v Terencovom byte. Nachádza sa približne v strede konfrontácie. Je to miesto, kedy sa Nick cíti najviac opustený. Je na dne, mýlil sa vo všetkom a všetkých – vo svojej manželke, vo svojom šéfovi, dokonca aj v Terencovi a to tým, že mu neveril o jeho pokusoch zamestnať sa a hneď ho „zaškatuľkoval“. Zápleтка pred druhým bodom obratu je moment, kedy sa skutočný zlodeji (Charlie a Rig) v hoteli zmocňujú ukradnutých peňazí. Je to ďalšia udalosť, ktorá mení situáciu v deji – doteraz išlo všetko podľa plánu. Druhý bod obratu je moment, kedy sa Nick rozhodne zavolať svojej manželke – dozvedá sa pravdu, že ho manželka nepodvádza, ale išlo o jej sestru, a rozhodne sa na poslednú chvíľku všetko napraviť. Lepší bod obratu ani nepoznáme. Nick vo svojom prvom rozhodnutí prekročil hranice zákona, čo mu

Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

v konfrontácii príbehu prinieslo značné problémy a konflikty. Poučený zo svojich chýb, hľadá cestu nápravy. V rozuzlení prichádza Nick do konfliktu v Terencom, samozrejme kvôli peniazom, ale podarí sa mu peniaze vrátiť, a aj za pomoci Terenca dať všetko do poriadku. Epilóg je krátka sekvencia v parku, všetko dobre končí.

V tomto príbehu sú jednotlivé body jasné. Nie je to však bežné v každom filme. Všade (v klasických amerických filmoch) však môžeme jednotlivé časti nájsť, i keď skryté, prípadne v inej podobe. Vždy je to ale určité rozhodnutie, prípadne konanie hlavného hrdinu, ktoré zmení doteraz normálne plynúci dej, realitu.

Vo filme Klik je zápleтка filmu miesto, kedy dostáva Michael od Mortyho diaľkový ovládač. Nie je to moment, kedy dostane od šéfa zákazku – tú dostával stále. Nie je to ani moment, kedy nemôže nájsť správny ovládač – tie si plietol vždy. Aj deti ho vždy vyrušovali a nedali mu priestor na prácu. Zápleтка je moment, kedy sa stane niečo v príbehu, čo dáva podnet na robenie rozhodnutí hlavného hrdinu. Michael dostáva ovládač, zisťuje jeho skutočné funkcie. Vracia sa za Mortym, ktorý mu všetko vysvetlí, ale zároveň ho aj varuje. To však Michael ignoruje, a keď mu to vyhovuje neváha stlačiť gombík a pretáča svoj život dopredu. Prvý bod obratu, Michael sa rozhoduje využívať ovládač. Konfrontácia, midpoint je asi v polovici filmu a je to miesto, kedy sa Michael dozvedá že sa nestal partnerom vo firme, a zároveň miesto kedy sa Michaelovi prestáva dariť. Doteraz mu všetko vychádzalo, teraz sa mu veci začínajú vymykať z rúk. Druhý bod obratu je miesto, kedy sa už asi dvesto kilogramový Michael rozhodne získať späť manželku a deti. V rozuzlení sa Michaelovi nedarí, dokonca vo vyvrcholení príbehu zomiera. Morty ale vidí, že sa Michael poučil, takže mu dáva druhú šancu a všetko dobre končí.

Jednotlivé body sú ťažšie čitateľné ako v predchádzajúcom prípade, ale môžeme ich nájsť aj v tomto príbehu. Už aj vyššie spomínaný Syd Field vo svojej knihe píše, že scenár sa neustále vyvíja a prechádza neustálymi zmenami. Čo funguje dnes, aspoň čo sa štýlu a prevedenia týka, nemusí fungovať zajtra.¹³ Kinematografia sa stále vyvíja, nielen po technickej stránke. Prichádzajú nové systémy, formát 3D, a s tým aj spojené formálne zmeny v štruktúre scenára upraveného pre filmovú podobu.

¹³FIELD, S.: *Screenplay*. New York, Rybka Publishers 2007, s. 140. ISBN 80-87067-65-7

5 Postava a jej charakter

5.1 Všeobecne

Postava je základom každého príbehu, či už sa jedná o drámu alebo komédiu, v podstate to platí pre väčšinu hraných filmov. V klasickom hollywoodskom filme to však platí dvojnásobne. Syd Field túto skutočnosť popisuje celkom výstižne: „*Postava je základom scenára, je to srdce, duša a nervový systém celého príbehu.*“¹⁴ Postava je dej. Konflikt je dráma. Ak priradíme postavám nášho príbehu ich dramatickú potrebu, túžbu, dostávajú sa tieto postavy do vzájomných konfliktov práve vďaka týmto rozdielnym potrebám, cieľom a samozrejme aj charakterom. Konflikty, vzájomné nezhody, prekonávanie prekážok a riešenie problémov sú základným stavebným prvkom deja nielen v dráme ale aj vo väčšine žánrov. Dramatická potreba je vlastne to, čo sa postava snaží dosiahnuť počas nášho príbehu. Je to jej túžba, pričom nezáleží na tom, či ide o postavu hlavnú alebo vedľajšiu. Je to základný hnací prvok deja, od ktorého sa odvíjajú všetky konflikty ktoré vznikajú na ceste za naplnením tejto potreby. Čo všetko má však naša postava mať, a ako spraviť z malej myšlienky či nápadu plnohodnotnú bytosť so všetkými prednosťami aj chybami, ktorú nám stelesní a stvárni herec? To je jedna z najťažších a zároveň najdôležitejších úloh pri vytváraní príbehu.

Samozrejme, všetko so všetkým súvisí, takže aj my pri vytváraní postáv musíme poznať tému nášho príbehu. Inak povedané, musíme vedieť, čo bude hlavnou myšlienkou príbehu, o čom, prípadne o kom, bude náš film. Postava je dej, túžba, ktorá pri ceste k jej dosiahnutiu vytvára konflikty a dramatické akcie. Keď budeme chcieť napísať príbeh o vykradnutí banky, môžeme vytvoriť surového, bezcitného človeka, ktorý práve vyšiel z väzenia a jedinou možnosťou ako získať hotovosť je pre neho zločin v podobe krádeže. Alebo môžeme vytvoriť citlivého človeka, ktorý sa vždy snažil žiť poctivo, ale nástrahy života ho prinútili k jedinej možnosti – k vykradnutiu banky. Všetko závisí od toho, čo bude dramatickou premisou nášho filmu.

¹⁴FIELD, S.: *Screenplay*. New York, Rybka Publishers 2007, s. 35. ISBN : 80-87067-65-7

Má to byť príbeh o nenapraviteľnom zlodejovi alebo o citlivom človeku a jeho neľahkom osude (?) Všetko záleží od nás. Krásne je to znázornené v jednej scéne vo filme *Klopanie na nebeskú bránu* od režiséra Thomasa Jahna (*Knockin' on heaven's Door*, Thomas Jahn, 1997). Smrteľne chorí Martin a Rudy sa rozhodli ujsť z nemocnice, aby konečne videli more. Rudi, ktorý doteraz žil poctivo, musí rýchlo zohnať lieky pre Martina, ktorý dostal záchvat v strede ulice. Beží do najbližšej lekárne, kde mu ale lekárnik nechce vydať liek, pretože je len na predpis. Rudi, aby zachránil Martinovi život, nemá inú možnosť, iba vyťahnúť zbraň a získať lieky nelegálnou cestou.

5.2 Vytváranie postavy

Ako som už spomínal, pri budovaní postavy musíme vedieť, o čom bude náš príbeh, čiže musíme aspoň približne vedieť, aký typ človeka ideme vytvoriť, pričom niektoré zdroje nám hovoria, že ak chcem dôkladne vytvoriť živú, trojrozmernú bytosť so všetkým, čo k nej patrí, musíme poznať všetky časti a detaily jej života. Čiže nielen jej súčasný život, ktorý sa odohráva priamo v našom príbehu, ale aj to, čo postava prežila predtým, ako začína náš príbeh. Hovorí sa tomu aj **vnútorná** alebo **vonkajšia** rovina života našej postavy. Vnútorná rovina sa odohráva od narodenia postavy až do momentu, kedy začína náš príbeh, je to proces, počas ktorého sa utvára charakter postavy. To, čo postava za svoj život zažila, všetko dobré aj zlé, toto všetko ju do určitej miery zasiahlo a podieľalo sa aj na vytváraní jej charakteru. Musíme svoju postavu poznať viac, ako keď ju predstavujeme divákovi. Len v tom prípade dokážeme publiku dokonale pomôcť pochopiť jej správanie a charakter. Vonkajšia rovina začína od začiatku príbehu a odkrýva nám charakter postavy, definuje jej dramatickú potrebu, ktorú sa snaží počas príbehu uspokojiť. Samozrejme, dôležitý je dej. Postavy odkrývajú svoj charakter v konfliktných situáciách, vtedy takpovediac „odložia masku a ukážu svoju pravú tvár“, pričom charakter postavy môžeme v príbehu odkrývať viacerými spôsobmi:

- Dialógom dvoch postáv o tretej osobe ...
- Keď postava sama na seba niečo prezradí ...
- Obrazom – film sú pohyblivé obrázky, ktoré boli na počiatku kinematografie nemé. Musíme vedieť hovoriť hlavne obrazom ...

Pri vytváraní postavy si musíme ujasniť určité fakty :

- **Túžba** – akú dramatickú potrebu má naša postava, čo chce docieľiť.
- **Uhol pohľadu** – aká je perspektíva postavy, z ktorej sa pozerá na situácie v príbehu.
- **Vlastnosti** – vnútorné, vonkajšie, aká je vlastne naša postava? Aký má postoj k určitým veciam, a ako sa chová za daných okolností?
- **Zmena** – hlavne v amerických príbehoch musí postava prejsť poznaním, poučiť sa. Zmena môže nastať v jej pohľade na niektoré veci, prípadne v niektorej z jej charakteristických vlastnostiach.

Ak chceme vytvoriť čo naj dôveryhodnejšiu postavu, musíme ju dokonale poznať, vžiť sa do jej životnej role, poznať každý detail jej doterajšieho života. Ako bude naša postava reagovať v rôznych situáciách? Aké má vzťahy s ostatnými postavami príbehu? Je to flegmatik, cholerik, má radšej samotu alebo vyhľadáva spoločnosť nočnými potulkami po meste? Kde pracuje, na akej pozícii, čo robí a aká je v súkromí? Je náš hrdina sám, prípadne ženatý, rozvedený? Toto všetko utvára postavu, podľa tohto reaguje naša postava v kritických situáciách. Vytváranie postáv je zložitý tvorivý proces, ktorý si vyžaduje čas a hlavne skúsenosti.

Samozrejme postava nemôže byť dokonalá, tak ako nikto nie je dokonalý. Ak by sme vytvorili postavu, ktorá by bola perfektná po každej stránke, zrejme by sme u diváka nepochodili. Takáto postava by bola vonkoncom nezaujímavá, a ani dej, ktorý by sa odohrával okolo tejto postavy, by nebol veľmi zaujímavý. Jednoducho povedané, aby bol náš hrdina niečím zaujímavý, musíme mu priradiť nejakú chybu.

Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

Divák sa veľmi rád stotožňuje s niekým, kto má podobné problémy a podobné nedostatky, ako on sám.

Čo teda musíme poznať a čo si musíme ujasniť pri tvorení postavy?

Dramatická potreba postavy, jej túžba – čo chce naša postava dosiahnuť v príbehu, čo chce získať? Dramatickou potrebou Nicka vo filme *Niet čo stratiť* je ukradnúť svojmu šéfovi z trezoru jeho osobné úspory a tým sa mu pomstiť. Terencova dramatická potreba je uživiť rodinu, i keď kvôli musí porušiť zákon. Obe postavy majú rozdielnú túžbu, ale rovnaký cieľ – ukradnúť peniaze. Nick, aby sa pomstil, Terence preto, aby sa jeho rodina mala lepšie. Dramatická potreba Michaela vo filme *Click* je stať sa spoločníkom vo firme, takisto preto, aby sa jeho rodina mala lepšie. Paradoxne je ochotný kvôli tomu obetovať aj svoj čas, spoločne strávený s rodinou.

Každá postava pri napĺňaní svojej dramatickej potreby naráža na konflikty, ktoré posúvajú príbeh dopredu a vyhrocujú dej aj situácie. Konflikt je dráma.

Uhol pohľadu – každý človek má svoj uhol pohľadu, perspektívu z ktorej sa pozerá na svet. Napríklad, inak sa pozerá na problematiku využívania atómovej energie jadrový fyzik a inak člen združenia Greenpeace. Každý má svoj vlastný uhol pohľadu, s ktorým pristupuje k riešeniu konfliktných situácií. Rovnako je to aj u našich postáv. Keby mali všetci rovnaký uhol pohľadu, zrejme by sa nedostávali do vzájomných konfliktov. Bez konfliktov nie je dej a ani dráma. Aký má naša postava uhol pohľadu? Je to dobre zarábajúci kreatívny riaditeľ, alebo chudobný černochoch, ktorý si márne snaží nájsť prácu a jeho finančná situácia ho privedie až k tomu, že siahne po zbrani? Obidve tieto postavy majú rozdielny uhol pohľadu na veci.

Vlastnosti – vlastnosti postáv a ich charakterov môžeme deliť do viacerých vrstiev, ktoré nám formujú jedinečnú osobnosť. Všeobecne ich môžeme deliť na vonkajšie a vnútorné vlastnosti. Vonkajšie vlastnosti sú tie, ktoré si všimame ako prvé, a ktoré v nás zanechávajú prvotný dojem. Toto nám pomáha lepšie sa orientovať v úlohe postavy a aj v samotnom deji. Hneď si totiž všimneme, či sa jedná o uhladeného, vysoko postaveného manažéra, alebo o emancipovanú dámu, prípadne o flákača, ktorý trávi všetok čas „vymetaním“ nočných barov. Je dobré, ak má každá z týchto postáv priradenú nejakú zvláštnosť, týkajúcu sa jej celkového vzhľadu alebo prejavu.

Drobnosti „vytŕčajúce“ z povahy postavy, jej chyby či úchylky, pomáhajú charakterizovať a zapamätať si postavu, pričom sa neskôr môžu využiť v našom príbehu.¹⁵

Vnútorne vlastnosti postavy zahŕňajú tie ťažšie vytvárateľné prvky postavy. Zahŕňajú osobný názor postavy na jednotlivé udalosti príbehu, v ktorom sa nachádza, jej záujmy a postoj. Každá z postáv má svoje špecifické záujmy a postoj k tomu, čo sa práve odohráva. Postoj je vlastne spôsob chovania a prežívania postavy, ktorým dáva najavo svoje názory. Je to jej komplexný postoj a životná filozofia. Je to optimista alebo pesimista? Chová sa nadradene a arogantne? Je spokojný/á so svojím životom? Podstatou chovania postavy je to, čo robí, ako sa rozhoduje. Ako sa správa naša postava v rôznych situáciách? Každá postava musí byť OSOBNOSŤ. Dáva vizuálne najavo, aká vlastne je. Šťastná alebo smutná, sklamala sa v živote alebo splnila si svoje sny? Všetky povahové a charakterové črty postavy sa formujú od začiatku jej života. Preto musíme našu postavu poznať dokonale, aby sme vedeli, aká vlastne je a ako reaguje v rôznych situáciách, ktoré ju v živote stretnú. Všetko vychádza zo životopisu našej postavy. Z jej minulosti sa odvíja jej uhol pohľadu, osobnosť, postoj, jej chovanie a ciele.¹⁶ Ak poznáme postavu od jej narodenia, kedy sa formuje jej charakter, môžeme ho potom v príbehu postupne odkrývať. To je vlastne aj úlohou pri písaní scenára. V príbehu sa o postave musí divák niečo dozvedieť. Ako sa nám príbeh postupne vyvíja, musíme odkrývať jednotlivé časti charakteru a života nielen hlavnej postavy.

Zmena – Americká štruktúra je založená na poznaní, na rozhodnutí hrdinu v prvom bode obratu, ktoré však nevedie k rozriešeniu hlavného konfliktu, následne ku konfrontácii, ktorá je výsledkom tohto rozhodnutia, poučení, ďalšieho rozhodnutia – tentoraz správneho, zachránenie situácie na poslednú chvíľku a dobrom konci. Hrdina pritom musí prejsť charakterovou alebo názorovou zmenou – k lepšiemu. Na našej hlavnej postave musí byť na konci filmu jasne pozorovateľná zmena k lepšiemu.

¹⁵GINDL-TATÁROVÁ, Z.: *Praktická dramaturgia*. Bratislava, Školofilm 2005, s. 63. ISBN 80-96942-9-3

¹⁶FIELD, S.: *Screenplay*. New York, Rybka Publishers 2007, s. 35. ISBN 80-87067-65-7

Štruktúra príbehu v klasickom americkom filme

Zaujímavým typom hlavnej postavy je **záporný hrdina**. Hlavnou úlohou nás, ako tvorcov takej postavy, je vytvoriť ju tak, aby si získala čo najväčšie sympatie u divákov. Všetko závisí od rozprávania príbehu, na našej postave musí divák nájsť niečo pozitívne. Samozrejmosťou musí byť presvedčivosť postavy a jej charizma, v tomto prípade má hrdina veľkú šancu uspieť v očiach publika. Vo filme *Banditi* (Bandits, r. Barry Levinson, 2001) sledujeme príbeh dvoch bankových lupičov, ktorých stvárňujú *Bruce Willis* a *Billy Bob Thornton*. Každá z postáv je svojím spôsobom zaujímavá, vďaka obom hercom sympatická, ale publikum si získavajú hlavne svojím zmyslom pre humor a prefikanosťou. Už po prvej zápletke si získavajú divákovu pozornosť, a aj keď ide o nečestné a nelegálne praktiky, obaja protagonisti majú publikum na svojej strane.

Iným príkladom je film *Ctihodný občan* (Law Abiding Citizen, r. F. Gary Gray, 2009). V prvých minútach filmu sledujeme ako Clydeovi (*Gerard Butler*) vyvražia rodinu. Hlavná postava sa snaží o spravodlivý súd, ktorého sa nedočká a hlavný vinník je prepustený. Rozhoduje sa pre pomstu.

Na začiatku príbehu máme nutkanie držať palce hlavnému hrdinovi, ktorý sa snaží o dosiahnutie spravodlivosti. Počas konfrontácie však nastáva zaujímavý prerod, kedy sa zo spravodlivého občana stáva brutálny vrah. Sympatie postupne opadávajú, divák sa uchýľuje k spravodlivosti v podobe polície.

Vytváranie postáv je jedna z najdôležitejších, a zároveň najťažších úloh. Vymyslieť človeka s jeho kompletnými psychickými a fyzickými vlastnosťami je kľúčom úspechu každého dobrého príbehu.

6 Záver

V začiatkoch kinematografie sa produkcia v rôznych kultúrach príliš nelíšila. Postupne, ako prechádzali pohyblivé obrázky od spravodajských noviniek po dlhšie hrané filmy, však prichádzala zmena aj do spomínaných štruktúr. Pokiaľ v dvadsiatych rokoch najmä v Rusku platilo heslo „zlý koniec je dobrý koniec“ v USA to bolo naopak. Klasické americké filmy sú charakteristické využívaním mainstreamu, založenom na dôkladne strojenom konaní, ktoré sa môže vymykať realite a možno ho skôr prirovnať k rozprávkam, kde dobro vždy zvíťazí nad zlom. Ide o príbehy, v ktorých hrdina pokiaľ aj spraví chybu a pyká za ňu, v pravú chvíľu oľutuje svoje činy, je mu odpustené, všetko dobre dopadá a vyviazne bez väčších následkov. Znie to však trochu urážlivo. Počas postupného vývinu americkej kinematografie sa trojaktovka, a hlavne filmári, scenáristi a producenti tak zdokonalili, že filmy ktoré spĺňajú túto štruktúru, sú prepracované do najmenšieho detailu. Takisto spomínané „strojené konanie“, jeho prevedenie a forma narácie, sa postupne s vývinom neustále zlepšujú. Príbehy z dielne renomovaných režisérov a producentov bývajú do detailu prepracované. Žiaľ, stále sa aj v týchto časoch objavujú v kinách filmy, ktorých jediným účelom je komercia. Filmy založené na jednoduchosti, lacných „kinových ťahákoch“, majú od umenia ďaleko a robia zlé meno americkej produkcii. Tu je už na mieste otázka, či nejde len o lacný gýč určený na znášanie zlatých vajec ako o umenie v pravom slova zmysle.

Ďalšou otázkou ostáva publikum. Ľudia, hlavne v dnešnej dobe, potrebujú dobré konce a hrdinov, ktorí majú podobné problémy ako oni sami. Stredný prúd je veľmi obľúbený, vždy aj bol, je to hlavne tovar, zábava. Koniec koncov, v rannej dobe kinematografie bol film vecou púťových atrakcií.

Kinematografia sa stále vyvíja. Nové generácie režisérov a dramaturgov hľadajú stále nové cesty a rôzne formy trojaktovky, rozloženie jednotlivých síl nadobúda mnoho nových foriem. Takisto vývin technológií nepriamo vplýva na formu narácie. Trojaktovka je samozrejme základ americkej dramaturgie, postupne však môžeme sledovať jej rôzne formy a štruktúry.

BIBLIOGRAFIA

Knižné zdroje:

1. BORDWELL, D. - THOMPSNOVÁ, K.: *Dejiny Filmu*. AMU/NLN, Praha 2007. 825 s. ISBN 978-80-7106-8.
2. FIELD, S.: *Screenplay*. New York, Rybka Publishers 2007. 277 s. ISBN 80-87067-65-7.
3. GINDL-TATÁROVÁ, Z.: *Hollywoodoo*. Bratislava, Slovenský filmový ústav 2001. 120 s.
4. GINDL-TATÁROVÁ, Z.: *Praktická dramaturgia*. Bratislava, Školofilm 2005. 95 s. ISBN 80-969420-9-3 .

Filmové zdroje:

1. CORACI, F.: CLICK. Columbia Pictures Corporation. USA, 2006. 107 min.
2. EMMERICH, R.: INDEPENDENCE DAY. Centropolis Entertainment, 20th Century Fox. USA, 1996.145 min.
3. GRAY, G.: LAW ABIDING CITIZEN. The Film Department, USA, 2009, 109 min.
4. JAHN, T.: KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR. Buena Vista International Film Production Germany. Germany, 1997. 87 min.
5. LEVINSON, B.: BANDITS. Metro-Goldwyn-Mayer. USA, 2001, 123 min.
6. OEDEKERK, S.: NOTHING TO LOSE. Touchstone Pictures. USA, 1997. 98 min.