

Dosahování cíle hrdinů

David Lorenz

Diplomová práce
2016



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize
akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. David Lorenz**
Osobní číslo: **K13257**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Stříhová skladba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Dosahování cíle hrdinů

2. Praktická část:
Audiovizuální dílo nebo tematický 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:

Rozsah příloh:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

FIELD, Syd. Screenplay. 3rd ed. Dell Publishing Company, 1979, 212 p. ISBN 0440582733.

MCKEE, Robert. Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting. 1st ed. New York: ReganBooks, 1997, 466 p. ISBN 00-603-9168-5. CAMPBELL, Joseph.

Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků. 1. vyd. Praha: Portál, 2000, 339 s. ISBN 80-717- 8354-4.

VOGLER, Christopher. The writer's journey: mythic structure for writers. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007, xxxii, 407 p. ISBN 978-193-2907-360.

Vedoucí diplomové práce: **prof. Ludovít Labík, ArtD.**

Ateliér Audiovize

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2015**

Termín odevzdání diplomové práce: **10. května 2016**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Pavel Hruša
vedoucí ateliéru

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⁾;
- беру на ве́домі, же бакала́рская/дипломовá 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 11.12.2016

DAVID LORENTZ

.....

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 nevydělčně 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 požítovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či 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). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo 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 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 přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Diplomová práce se zabývá způsobem, kterým hrdinové dosahují svých cílů. Tento způsob bude definován ve více liniích, které budou v práci jasně popsány. Výsledky zkoumání budou vloženy do tabulky. Dále tato práce vznesla otázku, zda se v dnešní době dá mluvit o hrdinovi jako takovém, anebo spíše o více protagonistech.

Klíčová slova: Hrdina, cíl, dosahování cíle, vnitřní, vnější, osobní, cíl, motivace, emoce

ABSTRACT

The thesis deals with the manner in which the heroes achieve their goals. This method will be defined in multiple lines that will be clearly described. The research results will be inserted into a table. Furthermore, this work raises the question whether it is possible nowadays to talk about the hero himself, or rather about the protagonists.

Keywords: Hero, Achieving, goals, character, emotions

Děkuji profesoru Labíkovi, za vynaložený čas ke konzultacím a strategickým poznatkům, které byly využity k vytvoření této práce. Dále bych chtěl poděkovat MgA. Liboru Neměškaloovi, za cenné rady a vysokou kvalitu výuky, kterou společně s panem Labíkem reprezentují. Jejich konstruktivní přístup, po celou dobu studia, mi otevřel mnoho obzorů v profesním životě.

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

OBSAH

ÚVOD.....	10
1 TEORETICKÁ ČÁST	12
1 HRDINA.....	13
1.1 HRDINA A CESTA – NEZBYTNÝ ZÁKLAD VYPRÁVĚNÍ.....	13
1.2 DĚLENÍ HRDINŮ	16
2 MOTIVACE A PŘEKÁŽKY = DRAMA.....	25
2.1 MOTIVACE.....	25
2.2 PŘEKÁŽKY A KONFLIKTY	29
3 VNITŘNÍ CÍL.....	31
3.1 VARIANTA A	31
3.2 VARIANTA B	32
3.3 VARIANTA C	32
3.4 VARIANTA D	32
4 VNĚJŠÍ CÍL.....	34
4.1 VYHRÁT	35
4.2 ZASTAVIT	35
4.3 UTÉCT	36
4.4 VYPÁTRAT.....	36
5 CHVILKOVÝ CÍL S PRIMÁRNÍ MOTIVACÍ	37
5.1 NEVIDITELNÝ	38
5.2 VIDITELNÝ	39
5.3 SYMBOLICKÝ.....	41
5.4 BOJ S VĚCÍ.....	41
6 ANALÝZA CÍLŮ V SOUČASNÉ KINEMATOGRAFII + TABULKA VYBRANÉ FILMY, KONKRÉTNÍ PŘÍKLADY	43
6.1 HRDINA A PROTAGONISTA VÝMĚNA ROLÍ	43
6.1.1 Kobry a užovky	44
6.1.2 Sicario	45
6.1.3 Avengers: Age of Ultron	46
6.2 PŘEHLED CÍLŮ A MOTIVACÍ V ANALYZOVANÝCH SNÍMCÍCH.....	47
6.2.1 Vnitřní cíl – tabulka	47
6.2.2 Vnější cíl – tabulka.....	48
6.2.3 Primární Krátkodobé cíle	48
7 PRÁCE S MOTIVACEMI V PRŮBĚHU FILMU.....	49

7.1	YOUTH.....	49
7.2	SHRNUTÍ ANALÝZY.....	62
7.3	YOUTH A STAR WARS.....	65
8	ZÁPORY OSOVÉHO PŘÍSTUPU NEGATIVA NABÍZENÝCH TEORIÍ A JEJICH PŘÍPADNÁ NEFUNKČNOST.....	67
9	ZÁVĚR.....	68
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	69
	SEZNAM OBRÁZKŮ	71
	SEZNAM TABULEK.....	72
	SEZNAM GRAFŮ	73

ÚVOD

Není žádné drama bez překážek.

Kdyby vše na světě bylo jednoduché a jasné, nemuseli bychom se hádat. Nemuseli bychom válčit, bojovat.. vyjednávat kompromisy. Vyvíjet se. Učit se.

BBC Worldwide ¹ zažívá enormní úspěch v posledních letech s hrdinou, který má v kinech a v TV-obrazovkách nejvíce zářezů ze všech ikon populární kultury. Sherlock Holmes byl viděn v již tolika různých podáních a variacích. Přesto jeho příběhy stále drží publikum prisáté na jeho úvahách. A dávají mu šanci projít si znovu a znovu katarzí během finálních titulků. Přesto, čím by byl Sherlock Holmes (jakákoliv inkarnace) bez věčných konfliktů a dohadů se svým kolegou Watsonem? Oba se navzájem svojí aktivitou ovlivňují natolik, aby si uvědomili, co je unvitř nich samých. Čím by byl Sherlock bez tajemných vražd, které žádají jeho mozek, aby byly vysvětleny? Přeci jen: jakákoliv verze Sherlocka bude stále tzv. "murder-mystery" žánr.

Čím by byl Sherlock bez personifikace své anti-teze? Bez svého vlastního zlého já, které po celou dobu překonává - geniálního zločince Moriartiho? (jakkoliv je diskutabilní na kolik je zjevení tohoto arcilotra uměleckým plánem a jakkoliv osobním devizou, jak se vyhnout psaní víc Sherlocka Holmese ze stranu Arthura Conana Doyle).

Překážky, nepřátelé a cíle. Právě tyto prvky plní naše motivace. Utvářejí nejen dramaticky nereálné hrdiny, ale i skutečné lidi. Dávají nám ideu, jaké lidi na plátně nebo televizní obrazovce sledujeme. Dávají nám informace, jaké lidi sledujeme okolo nás.

Zlatá rada filmové scénaristiky byla vyřčena ještě před tím, než byla nějaká filmová scénaristika. Americký prezident a intelektuál Thomas Jefferson naléhal na čtenáře svých statí zhruba v tomto duchu: "Ptáte se, jaký jste člověk? Neptejte se! Jednejte! Podle vašich činů poznáte, jaký jste člověk!"

¹ Speciální divize BBC zaměřující se na mezinárodní licencování a sales původně vyvinutých programů.
URL:<http://www.bbcworldwide.com/>

Jenže všechna naše konání musí mít nějaký cíl. Jakkoliv může tento cíl být iracionální, nepochopitelný, kontraproduktivní, na první pohled nepatrný. Nebo i banální. V kinematografii, která se snaží vyprávět příběh, vždycky nějaký je.

Během studia střihu jsem se dostal k několika zajímavým filmovým příběhům. Ty přinesly logicky ještě větší číslo zajímavých scén. Spoustu záběrů. Mnoho ústředních charakterů nebo vedlejších postav. Ale vždycky to byl zápas. Zápas, jak všem postavám jejich motivace filmovým jazykem podpořit. Jak jejich cíle podvědomě divákovi ukázat. A jak je občas zvýraznit i přesto, že to zdrojový materiál nenabízel. Proto, aby daný obraz nebo scéna nebo sekvence nebo film, byly zajímavé a nenechaly diváka přemýšlet nad něčím, co se netýkalo toho, co režisér nebo scénárista zamýšlel. Aby si nevšiml toho, co se nepovedlo nebo nefungovalo úplně skvěle. A vzhledem k tomu, že věřím, že tyto otázky a výzvy budou přede mnou ležet znovu, rozhodl jsem se jim vyjít naproti. Rozhodl jsem se ve své práci prozkoumat, jak fungují motivace a překážky hrdinů, a jak ovlivňují diváky a tvůrce.

Svoji práci jsem se rozhodl postavit na třech základních pilířích. V první části se budu tématu věnovat z teoretického hlediska a prozkoumám teoretiky dramatické stavby a dramaturgie. Ve druhé potom několik filmů podrobím analýze, a zkusím dříve načrtnuté teoretické modely uplatnit. A konečně ve finále zkusím z těchto poznatků načrtnout teze, které se mi jeví platné a účinné. V této části se samozřejmě pokusím najít i kritické a negativní stránky takového přístupu.

Různé inkarnace Sherlocka Holmese se táhnou jako nit' celou historií kinematografie. A právě takové by mohlo být ohraničení, které bych mohl použít pro analyzování výše zmíněných jevů. Rozhodl jsem se však zaměřit na soudobou tvorbu a analyzovat filmy, které nejsou starší více jak dva roky. Aby byla nabídka pestrá, pokusil jsem se tedy vybrat okruhy (Anglo-americká, evropská) kinematografie. Výběr není nikterak reprezentativní a těch několik filmových děl nemá představovat relevantní vzorek pro širší závěry. Má ale působit rozmanitě a přinejmenším rámcově vystoupit z jednoho pohledu na filmové řemeslo a umění.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HRDINA

1.1 Hrdina a cesta – nezbytný základ vyprávění

Slovo hrdina pochází z řeckého slova ἥρως // hērōs a znamená “chránit a sloužit”. Tento původ se dá z hlediska příběhového užití dostopovat k hlavním postavám tzv. epické poezie antického Řecka. Na mysli nám jako první vpadnou básně Illiad a Odyssea, ve kterých Homér popisuje událost mytické Trojské války, ve které proti sobě stanuli zástupci řeckých městských států. Oddíly peloponéských vojáků se spoléhaly hlavně na Achilla, udatného muže, který byl díky nadpřirozeným schopnostem takřka nepřemožitelný. Obránci hrdého města Troje se zase stavěli za Hektora, který představoval udatného generála, který se jako jediný Achillovi mohl v osobních schopnostech vyrovnat.

Odyssea by se (s trochou nadsázky) dala nazvat “volným pokračováním” Illiady a zaměřuje se na Odyssea, krále z ostrova Ithaka, který se vrací po úspěšné válce domů. A na této cestě se potýká s mnohými nástrahami.

Samozřejmě hlavní postavy se neomezují svůj výskyt jen do textů autorů antického Řecka. Musely se vyskytovat v ústní lidové slovesnosti už dávno před tím.

Obecně platí, že za nejstarší zaznamenanou naraci je brán Epos o Gilgamešovi, který se datuje ke dvěma tisícům letům před příchodem Krista. Epos ovšem nemá jednu centrální postavu. Objevuje se v něm Gilgameš, který je vládce města Uruku a přilehlých oblastí. Protikladem je mu Enkid - muž zrozený na stepi, který žije se zvířaty, dokud nepozná lásku ženy. Zatímco Gilgameš je vykreslován jako anti-hrdina, když o něm muž před bránou města říká:

“Městu uložil těžkou práci,

namísto veselí smutek teď vládne.

Králi Uruku, města prostranných tržišť,

voln je buben lidu pro výběr nevěst.

Gilgamešovi, králi Uruku, města prostranných tržišť,

*jen jemu volný je buben lidu
pro výběr nevěst
a se zákonnou manželkou obcovat může.
Neb on je první, potom manžel její.”²*

Enklid je bráný jako “outsider”. Uvozovky jsou na místě, protože se stále jedná o demigoda, který je silnější a schopnější než většina lidu. Přesto není nepřemožitelný. Po týdnu obcování se ženou se totiž:

*A když se nasytil rozkoší její (nevěstky),
svou tvář otočil ke svým zvířatům,
Jakmile gazely spatřily Enkidua, na úprk se daly,
i zvěř stepní od něho daleko pádí.
Chtěl vyskočit Enkidu, však strnulé bylo tělo
Kolena selhala, neboť odešla zvířata jeho.³*

Enklid ztratil své síly potom, co se z poloboha, který neznal civilizaci, stal mužem (prošel rituálem zasvěcení = sexuálním stykem). Jeho starý svět už je odmítnut, a on poslouchá ženu, která říká: “*Pojď, zavedu tě do Uruku hrazeného*”⁴

V Uruku jej však Gilgameš nevíta nadšeně. Dokonce spolu zápasí. V nastalém boji Enklid vládci podlehne, ale je ušetřen. S Gilgamešem uzavírá věrné přátelství. Společně

² Cit.:The Epic of Gilgamesh: Epos o Gilgamešovi . Praha: Supraphon, 1976, s. 125.

³ Cit.:The Epic of Gilgamesh: Epos o Gilgamešovi . Praha: Supraphon, 1976, s. 134.

⁴ Cit.:The Epic of Gilgamesh: Epos o Gilgamešovi . Praha: Supraphon, 1976, s. 135.

se pak vydávají skolit obra Chuvava, který je brán jako příčina všeho zlého na světě, protože *“Jeho ústa jsou oheň, dech jeho - smrt”*⁵ a představuje tak společného nepřítele.

Nicméně k obru Chuvavovi vede cesta dlouhá, protože sídlí v dalekém lese. Právě ona představa cesty, kterou už tento první nám známý příběh obsahuje, jakoby nejlépe definovala hrdinu v příběhu. Zatímco ostatní postavy zůstávají statické, hrdina cestuje. Prochází změnou.

Joseph Campbell píše o tom, že: Postava se vynoří z kouře táborového ohně, člen rady starších a ukáže na tebe. Ano. Ty jsi byl vybrán jako hledač a povolán k tomu začít nové dobrodružství. Změníš styl svého života tak, aby bytí našeho kmene bylo lepší a pokračovalo.⁶

Christopher Vogler, který Campbellovu teorii znovu tvaruje a rozšiřuje ve své knížce *Writer's Journey* mluví o: *“V srdci všech hrdinských příběhů, navzdory nekonečným variacím, leží vždy cesta. Hrdina opouští známé a komfortní okolí, aby se postavil výzvě náročného a neznámého světa. Může se jednat o doslovnou cestu ke konkrétnímu místu: labyrintu, lesu nebo jeskyni. Neznámému městu nebo nepoznané zemi. Vydává se do míst neznámých, které se stanou Arénou, kde vyřeší svůj konflikt s antagonistou nebo jinými silami, které proti němu stojí.”*⁷

Eklid jdou do Uruku.

Gilgameš a Eklid se vydávají zabít obra.

Achilles se vydává do války.

Odysseus se vrací z války.

Sherlock Holmes opouští 221B Baker Street, aby vypátral vraha.

⁵ Cit.: *The Epic of Gilgamesh: Epos o Gilgamešovi*. Praha: Supraphon, 1976, s. 135.

⁶ VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City: Michael Wiese Productions, 2007, s. 99. ISBN 978-1-932907-36-0.

⁷ VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City: Michael Wiese Productions, 2007, s. 7. ISBN 978-1-932907-36-0.

Ve všech třech dílech klasické epické poezie je tato “cesta” doslovná a hrdinové opravdu cestují a viktoriánský detektiv také musí najít fiakr.

Fyzicky překonávají vzdálenosti.

Ježíš cestuje po Palestině, Mohamed se přesunuje z Mekky do Mediny a Buddha opouští svůj palác, aby našel nirvánu na cestě Indii.

Výše jsem napsal tvrzení, že “hrdina se mění, ostatní postavy zůstávají statické”. Jakkoliv taková fráze může znít líbivě, a asi by obstála jako: chytlavý podtitulek knihy rad pro začínající scénáristy, kritický rozbor jí její kouzlo ubírá.

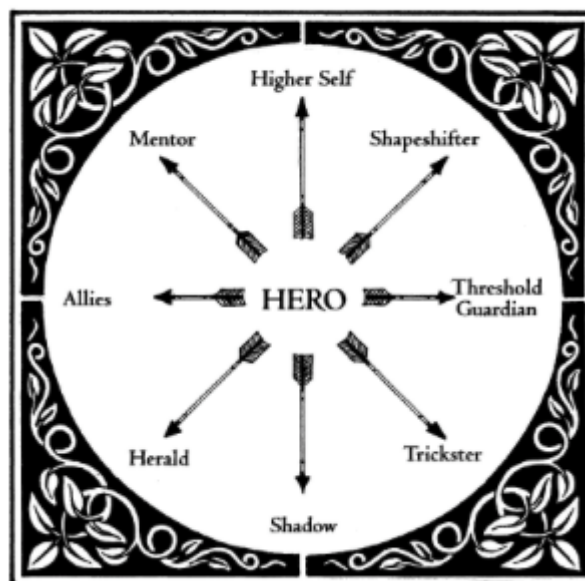
Problém je hlavně ve slově “hrdina”, jehož definice je pořád příliš široká k tomu, abych jej mohl uspokojivě používat.

1.2 Dělení hrdinů

Vrátím se opět k Voglerovi, který tvrdí: “Pro vypravěče příběhů jsou jisté archetypy nepostradatelné. Patří k řemeslu... Nemůžete bez nich vyprávět příběhy. Archetypy, které se nejvíce objevují v příbězích, a které se tak zdají jako nejvíce užitečné k pochopení, jsou:

- A) Hero (hrdina)
- B) Mentor
- C) Threshold guardian (vrátný)
- D) Herald (trubadůr)
- E) Shapeshifter (měnič tvarů)
- F) Shadow (Stín)
- G) Ally (Spojenec)
- H) Trickster (žolíček) „⁸

THE ARCHETYPES AS EMANATIONS OF THE HERO



⁸ VOGLER, Christopher. The writer's journey: mythic structure for writers . 3rd ed. Studio City: Michael Wiese Productions, 2007, s. 25. ISBN 978-1-932907-36-0.

Obr.č.: 1 – dělení hrdinů

Vogler poskytuje vynikající a funkční analýzu archetypů pro dramatickou stavbu příběhu. Jak skvěle doplňuje: *“toto nejsou rigidní role, ale funkce, které mohou mít dočasnou povahu, aby dosáhly určitého efektu.”*⁹

Nicméně toto tvrzení přináší otázku: může se tak stát i v případě prvního typu? Vogler se takovou otázkou nezaobírá, protože pro něj jsou všechny (B-H) typy archetypů zajímavé jen ve svém vztahu k hrdinovi. Ten je umístěn ve středu uvažování. Na mysl se nám, ale potom derou fráze nejen z populárního tisku, ale i z průmyslové části filmového světa. Jako novináři, tak scenáristi nebo režiséři, rádi mluví o hlavních hrdinech. S ohledem na to, že i členové skupiny, která k hrdinovi patří, nebo i jiné postavy, které na plátně stráví dostatečný čas, jsou označovány za hrdiny ve smyslu důležitých postav.

A s tímto na mysl mě napadá myšlenka, jestli i HERO (dle Voglera) občas nepřebírá funkci jiných archetypů, aby dalším postavám (hrdinům) umožnil vývoj na jejich cestě a potencionálně i ukončení jejich vývoje, tak aby divák došel emocionálního naplnění.

Proč je takové uvažování **důležité**?

Myslím, že kvůli dvěma bodům.

Za prvé: ve své práci budu k Voglerovu dělení archetypů odkazovat často, přestože, moje výsledná metodologie bude odlišná. Předmětem mého zaujetí je emocionální efekt na diváka, který vzniká dosažením cíle hrdinů. Nicméně tento cíl se může vázat i na charaktery, které Vogler za hrdinu neoznačuje.

⁹ VOGLER, Christopher. The writer's journey: mythic structure for writers . 3rd ed. Studio City: Michael Wiese Productions, 2007, s. 24. ISBN 978-1-932907-36-0.

Za druhé: pakliže jsme schopni přemýšlet nad změnou “hrdiny” v jinou archetypální funkci, a naopak - je možné tyto změny při sledování analyzovat, a najít tak výsledek, který ukáže, kdy tento postup funguje, a následně jej aplikovat v tvořivé praxi?

Jiní autoři, kteří z Voglera vycházejí nebo se k jeho studiu odkazují, přinášejí jiné dělení charakterů. Blogger Michael Tabb z online výukové stránky Scriptmag.com, přináší rozdělení na:

1) Protagonista je vytvořen jako stanovisko v přímém vztahu s autorovou premisou příběhu, aby potvrdil autorovo východisko naplněním svého osudu, skončil šťastně či špatně.

2) antagonistu zobrazuje autorovo nejsilnější možný argument proti protagonistovi a premise příběhu

3) love interest milostná zápletka komentuje a vyzývá protagonistovu změnu

4) mentor je odrazem úspěchu protagonistovy vnější mise

5) zrcadlový charakter dává autorovi možnost upomínat na hodnoty, které jsou v příběhu v sázce.

Jakkoliv Tabb neaspiruje na pozici mezinárodně uznávané autority, z pohledu vývoje scénáře nebo přístupu k jeho psaní jeho dělení nám dává zajímavý náhled. Místo hrdiny totiž mluví o “protagonistovi” jakožto postavě v centru dění. Postavě, která je nositelem intelektuální výzvy k premise příběhu.

Tohle rozlišení je pro následující stránky mé práce důležité, protože mi dává prostor prozkoumávat vztah: postava X cíle X divácké emoce.

Campbellova kniha a její Voglerova aktualizace byla do popředí zájmu scenáristů, režisérů, producentů a dramaturgů, vynesena dvěma fenomény kinematografie středního proudu: Hvězdnými Vádkami a tvorbou studia Pixar.

George Lucas, duchovní autor univerza Hvězdných válek, scenárista prvních šesti filmů a režisér čtyř z nich, se na vliv knihy *Hero of thousands faces* odvolal veřejně. Hvězdné Války (Star Wars) se opravdu dají interpretovat ve shodě s Campbellovo teorií

monomýtu, tedy příběhu, jehož stavba se dá najít v mnoha rozdílných kulturách po celé planetě. Campbell tento mýtus zjednodušuje: „Odvážlivec opouští svět každodenní reality a vstupuje do divotvorných krajů nadpřirozena: tam naráží na bájně síly a strhává je na svou stranu: hrdina se vrací ze svého tajuplného dobrodružství nadán silou plnit prosby a přání svých bližních.“¹⁰

Pro lepší přehled přikládám tabulku, která ve třech, Campbellem definovaných fázích, popisuje společné prvky Star Wars a monomýtu. Campbell celý proces rozdělil do třech kroků, který se dají shrnout slovy: odchod - iniciace - návrat. Zajímavé je, že takto zjednodušený koncept Campbell následně porovnává s tradicí iniciačních rituálů, které v mnoha kulturách dělily děti od dospělých. Tyto “maturitní zkoušky” dospělosti také probíhají tím, že se člen kmene musí vydat od kmene pryč, zkouška proběhla a on se mohl vrátit zpátky změněn dospělý.

Campbell sám k tomu dodává: „Mýty vnitřně podporují rituály a rituály zvenčí uzákoňují mýty.“¹¹

1. odchod	
Volání dobrodružství	Zpráva princezny Leii
Odmítnutí volání	Luke musí pomoci se sklizní
Nadpřirozená pomoc	Obi-wan Kenobi zachrání Luka od pouštních lidí
Překročit první práh	Opustit domovskou planetu
V břiše velryby	Uvěznění hrdinů v drtiči odpadků
2. INICIACE	

¹⁰ CAMPBELL, Joseph. The hero with a thousand faces . 3rd ed. Novato, Calif.: New World Library, 2008, s. 222. Bollingen series, 17. ISBN 978-1-57731-593-3.

¹¹ CAMPBELL, Joseph. The hero with a thousand faces . 3rd ed. Novato, Calif.: New World Library, 2008, s. 57. Bollingen series, 17. ISBN 978-1-57731-593-3.

Cesta zkoušek	Procvičování hrdinových schopností se světelným mečem
Potkání bohyně	Princezna Leia se setkává s Lukem
Žena svádí hrdinu ze správné cesty ¹²	Luke je lákán temnou stranou
Smíření se s otcem	
Apotheze	Luke začne ovládat sílu
Konečné dobrodinný	Zničení Hvězdy Smrti
3. NÁVRAT	
Odmítnutí návratu	Luke nechce opustit Obi-wana a chce bojovat
Magický let	Hyperprostorové skoky v Millenium Falcon
Záchrana z ničeho nic	Han Solo zachraňuje Luka v poslední chvíli při náletu na Hvězdu Smrti
Překročení prahu	Přistání zpátky na planetě se základnou rebelů
Pán dvou světů	Luke ovládá vnitřní sílu a zároveň se stává hrdinným stíhačem
Svoboda k životu	Život v Galaxii se má vrátit k normálu po zničení Hvězdy Smrti

Tabulka .č 1 – společné prvky

¹² V roce 1949 Campbell pojmenoval tento mýtický element “žena jako pokušení”, ale Lucas stejně jako třeba sourozenci Wachowští (stejně jako nepočítatelné množství ostatních) zvládli vynalézt neodolatelné lákání, které je jiné než tzv. “Božská cesta”, které nezobrazuje ženy jako zločince. Campbellova myšlenka, že žena představuje božskou nečistotu, byla pravděpodobně minulostí Campbellovy ortodoxní katolické výchovy, které viní za Adamův hřích Evu. Ačkoliv jsou Campbellovy knihy zevrubně mezi kulturní, výjimkou je kapitola: Žena jako lákadlo, je celá založena na židovsko-křesťanských mýtech. (URL <http://www.moongadget.com/origins/myth.htm> l)

Campbell ve svých pracích popisuje ještě několik dalších charakteristik, které antické mýty zhusta popisují:

Dva světy, postava Mentora (Obiwan), postava Věštce/proroka (mistr Yoda), prorocství (Luke má svrhnout císařství), neúspěšný hrdina (princezna Leia nedokáže vzdorovat výslechu), octnutí se v kůži protivníka (převlečení za Imperiální vojáky), charakter, kterému se nedá věřit (Han Solo), zvířecí charakter/pomocník (droidi R2D2 a C3PO), následování zvířete do lesa (hrdinové pronásledují jednu stíhačku, aby následně padli do léčky).

Podle výše uvedeného rozboru se tedy Hvězdné války dají označit za poměrně tradiční film. Tedy za předpokladu, že bereme výše uvedený prototyp mýtu, jako základní typ vyprávění, který je tradiční (a tedy srozumitelné a přijatelné) pro mnoho různých kultur.

Hvězdné Války jsou ale také dramaturgicky odvážný film. George Lucas byl označen za šílence svými kolegy, když jeho scénář obsahoval úvodních dvacet minut bez protagonisty příběhu, a místo toho nabízel trampoty dvou robotů putujících přes poušť.

→ V těchto 20ti minutách se tedy hrdiny stávají roboti C3PO a R2D2.

Podobný případ se stává ve chvíli, kdy se Obi Wan Kenobi (mentor) a Luke Skywalker (protagonista) snaží dostat z povrchu pouštní planety Tatooine. Najmou si pašeráka a meziplanetárního banditu Hana Sola. Ve chvíli, kdy jej potkávají, se však dostávají pod útok nepřátelských vojáků, a tak se odlet z planety musí provést v neočekávaném spěchu. V této chvíli je Luke odsouzen jen k tomu, aby seděl připoután na sedadle a pozoroval pilota, který má jejich osud v rukách. I díky zvolenému záběrování, se tak Han Solo stává hrdinou, postavou, které divák fandí, a zároveň s ním procházíme emocionálním vývojem.

Han Solo je v příběhu Hvězdných válek vůbec velmi zvláštní postava. Luke Skywalker je divákům prezentován jako postava, která nemá žádné znatelné charakterové nedostatky. Jeho psychologie se tedy nemusí nijak vyvíjet. Jediný progress, který jeho postava zažívá z hlediska technických schopností, je naučení se ovládat Sílu a světelné meče. Stát se rytířem Jedi, je tedy jeho hlavním úkolem cílem/motivací. Takový-to vývoj věrně kopíruje Campbellovo iniciační zkoušku, kdy nám vlastně nejde o charakter jedince, ale o jeho schopnosti, které jej povyšují na dospělého. Oproti tomu, je Han vykreslen jako charakterově nedokonalý, nemá žádné ideje ani ideologii. Jde mu jen o peníze, a je tedy

vykreslen jako technolog přežití, který zastupuje “realpolitik”, která je oproti ideologii silnější svojí pragmatičností.

Přesto ve finále přichází na pomoc svým přátelům a riskovat svůj vlastní život za ideje, kterým tito přátelé věří. Je zde tak dokončený charakterový oblouk, kdy se postava musí změnit (změnit své postoje). Dalo by se říct, že cílem Hana Sola bylo najít smysl ve svém životě, a takovým smyslem byly hodnoty lásky a loajality ke svým přátelům. V tomto smyslu je postava Hana Sola dramaturgicky stejně důležitá jako protagonista Luke Skywalker.

Možným důkazem toho může být záběrování a střih v poslední scéně filmu, kde poslední blízký záběr není na protagonistu Luka, ale na oba dva hrdiny. Třetí výrazný charakter, princezna Leia, je přítom až v pozadí a ještě se dívá výrazně mimo záběr.



Obr.:č 2 – Star Wars 01

Celá scéna přitom začíná těmito dvěma záběry:

- 1) Polodetail na Luka Skywalkerera, který se dívá mimo záběr.



Obr.:č 3 – Star Wars 02

- 2) zrcadlový záběr k prvnímu polodetailu, kde vidíme Hana Sola (a ve druhém plánu mimo světlo i jeho copilota Chewbaccu)



Obr.:č 4 – Star Wars 03

Vidíme, že definice “hrdiny” je poměrně složitá, a v této práci proto hrdina nemusí se rovnat protagonista.

2 MOTIVACE A PŘEKÁŽKY = DRAMA

2.1 Motivace

Motivace se dá nahlížet, definovat a formulovat mnoha způsoby. Zatímco ve slovníku cizích slov je do češtiny toto slovo původně pocházející od latinského movero/movere, které znamená pohyb, přeloženo jako “odůvodnění”. Moderní psychologie se snaží motivaci definovat mnoho autorů. Myslím, že k našemu účelu bude snažit tvrzení, které zní: *“Označuje totiž vnitřní sílu zodpovědnou za naše cílené chování, resp. za jeho zahájení, usměrňování, udržování a energetizaci”*¹³

Motivace ovšem není samo-ojedinělá. Naopak ke komplexní osobnosti reálných lidí, vede klubko mnoha motivací, z nich některé jsou i sobě navzájem v kontradikci. Eva Bedrnová a Ivan Nový ve své stati *Psychologie a sociologie řízení*, sice kladou důraz na využití motivace v pracovním prostředí, ale jejich dělení příčin motivace má platnost i pro naše dělení fiktivních postav.

- *„Potřeby mají mezi zdroji motivace zvláštní postavení, neboť jsou vlastní nejen člověku, ale i ostatním živočichům a jsou základním zdrojem motivace. Obecně lze potřebu chápat jako pociťovaný stav nedostatku a tento pocit může být odstraněn dosažením cíle či substitučního chování“.*¹⁴

- Návyky souvisejí s činnostmi, které člověk vykonává opakovaně. Jde tedy o zautomatizovaný způsob činnosti v konkrétní situaci, naučený vzorec chování, který způsobí, že člověk v téže situaci cítí pohnutku zachovat se stejně. Tato pohnutka pak vyúsťuje do procesu motivace.

- Zájmy představují zaměřenost člověka na nějakou oblast a jako takové úzce souvisejí s motivací coby silou zodpovědnou za naše zacílené chování. Lze je dále klasifikovat

¹³ Cit.:HARTL, Pavel, HARTLOVÁ, Helena. Velký psychologický slovník. 4. vyd. Praha: Portál, 2010. 797 s. 210 .ISBN 978-80-7367-686-5.

¹⁴ Cit.:NAKONEČNÝ, Milan. Základy psychologie. 1. vyd., dotisk. Praha: Academia, 2004. s 463. ISBN 80-200-0689-3.

podle oblasti, k níž se vztahují, např. na zájmy poznávací, estetické, sociální, sportovní apod.

- Hodnoty představují subjektivní smysl věcí, který jim člověk přisuzuje na základě zkušeností. Tvoří hodnotový systém, který pak ovlivňuje další chování jedince – bude konat činnosti, jimž připisuje vysokou hodnotu, a bude se vyhýbat činnostem s nízkou hodnotou.

- Postoje jsou názory na nějakou skutečnost. Vyvíjejí se od dětství, jsou stálé, mohou se však nárazově změnit po prodělání závažné zkušenosti.¹⁵ Podle Hroníka¹⁶ přitom postoje vycházejí z hodnot a právě hodnoty zajišťují jejich stabilitu.

- Ideály znamenají určitou představu něčeho, co je pro jedince žádoucí, o co usiluje. Jsou tedy cílem, k němuž člověk svou činností směřuje – stojí na počátku procesu motivace.¹⁷

Jakkoliv různorodé výše určené oddíly jsou mnoho teoretiků scenáristiky a praktických filmařských příruček se drží jednoduché definice. Michael Hague motivaci shrnuje takto: “Motivace je můj výraz pro cokoli, v co postava doufá, že dosáhne na konci filmu nebo dílu seriálu. Je to páteř, na které celý příběh, každý další charakter a každá individuální scéna bude postavena.”¹⁸

Zatímco Robert McKee mluví o touze, která s motivací úzce souvisí: “Klíčem k “ryzí” postavě je touha. V životě, když se cítíme zaseknuti, nejrychlejší cesta jak se dát do pohybu jest: “Co chci?” a naslouchat upřímné odpovědi. Poté najít vůli následovat ta-

¹⁵ MIKULÁŠTÍK, Milan. Manažerská psychologie. 1. vyd. Praha: Grada, 2007. s.118, ISBN 978-80-247-1349-6.

¹⁶ HRONÍK, František. Rozvoj a vzdělávání pracovníků. 1. vyd. Praha: Grada, 2007. s 36. ISBN 978-80-247-1457-8.

¹⁷[online]. [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/15016/esf_b/Bakalarska_prace_verejna_cast.pdf

¹⁸ HAUGE, Michael. Writing screenplays that sell . New 20th anniversary ed., 1st CollinsReference ed. New York: CollinsReference, 2011, s. 10-20. ISBN 0061791431.

kovou touhu. Problémy stále přetrvávají, ale už jsme v pohybu s šancí na jejich vyřešení. A co je pravdivé v životě, je pravdivé i ve fikci. Charakter se stává životným ve chvíli, kdy porozumíme jeho touhám nejen vědomým, ale kompletně i jeho nevědomým požadavkům. Zeptejte se: Co tahle postava chce? Teď? Brzy? Celkově? Ví o tom? Neví o tom? S přesně definovanými otázkami přichází vaše ovládnutí postavy. Za touhou se skrývá motivace. Proč charakter chce to, co chce?”¹⁹

Stejně jako McKee i Hague se odkazuje ke dvěma druhům motivací, se kterými autoři filmů pracují: Vnitřní a Vnější.

Zatímco první popisuje jako: “Vnitřní motivace je odpověď otázku “ Proč postava chce zrovna toto?” A odpověď na tuto otázku je vždy vázaná na podpoření pocitu většího sebevědomí. Vnitřní motivace je cesta, o které si postava myslí, že ji přinese lepší pohled samu na sebe. Díky tomu, že tato motivace přichází z vnitřku postavy, je neviditelná a tak je často odkryta jen díky dialogu. Je také více propojena s tématem a vývojem postavy než se samotným příběhem.”²⁰

Ten samý autor (Hauge) potom vnější motivaci popisuje takto: “Vnější motivace je odpovědí na otázku: Čeho chce charakter dosáhnout na konci filmu? A právě vnější motivace je motorem filmu, který žene dopředu příběh díla a určuje základní příběhové koncepty. Vyřešení vraždy, láska krásné ženy a držení manželky bohatého podnikatele za účelem získání výkupného jsou všechno viditelné, fabulí orientované motivace Hauge motivaci řeší z hlediska scénaristického řemesla, a proto přikládá i přímé porovnání té které motivace:

Vnitřní	Vnější
Neviditelná	Viditelná
Touha po něčem, co docení jen osobně	Touha po změně vnější okolnosti

¹⁹ MCKEE, Robert. Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting. 1st ed. New York: ReganBooks, 1997, s. 376. ISBN 0060391685.

²⁰ HAUGE, Michael. Writing screenplays that sell . New 20th anniversary ed., 1st CollinsReference ed. New York: CollinsReference, 2011, s. 10-20. ISBN 0061791431

Odkrytá v dialogu	Odkryta v akci
Odpovídá na otázku: Proč to chce hrdina udělat?	Odpovídá na otázku: Co chce hrdina udělat?
Váže se k tématu a charakterovému oblouku	Váže se k fabuli

Tabulka č.: 02 – motivace

Pro Hauge je přitom vnější motivace více důležitá při tvorbě scénáře, než motivace vnitřní. Doslova totiž mluví: “Vnější motivace je pro vaše hrdiny absolutní nezbytnost. Určuje příběhový koncept vašeho filmu. Bez jasně definované a viditelné vnější motivace pro hrdinu nebudete mít scénář. Nebudete mít film”²¹

Je jasné, že tyto myšlenky jsou od Hauge řízeny jeho snahou přinutit čtenáře své knihy k následování a tvorbě scénářů, které by nejvíce odpovídaly typu příběhů, které McKee nazývá arcipříběh. Archplot je ale jen jiný název pro monomýt, který jsme rozebírali v minulé kapitole. Vlastnosti arcipříběhu jsou totiž natolik klasické, že “odolávají času a jsou transkulturní. Vlastní každé pozemské společnosti, ať civilizované nebo primitivní. Sahající zpátky tisíciletími mluvené tradice až do stínů časů.”²²

(Hauge je spisovatelem-prodejcem. Jeho hlavním cílem není akademické či dramaturgické prozkoumání možností, jak pracovat s fiktivním charakterem, ale jak naplnit šablony a postupy, které se osvědčily v klasickém mainstreamu hollywoodské kinematografie)

V protiváze archplotu potom McKee zmiňuje příběhy s otevřeným koncem, vnitřním konfliktem, s mnoha protagonisty nebo protagonistou pasivním. Za protiklad arciplotu

²¹ HAUGE, Michael. Writing screenplays that sell . New 20th anniversary ed., 1st CollinsReference ed. New York: CollinsReference, 2011, s. 10-20. ISBN 0061791431

²² MCKEE, Robert. Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting. 1st ed. New York: ReganBooks, 1997, s. 45. ISBN 0060391685

je považován také typ příběhu založený na náhodě, nelineární časovou rovinou vyprávění a nekonzistentní realitou.²³

Zajímavé navíc je, že McKee (nevědomky) Haugemu odporuje i v tvrzení, že vnější motivace je zásadně důležitější než motivace vnitřní. Tvrdí totiž: “Pakliže protagonista má touhu neuvědomělou (podvědomou), tak se jeho vědomý cíl stává “páteří” příběhu.”

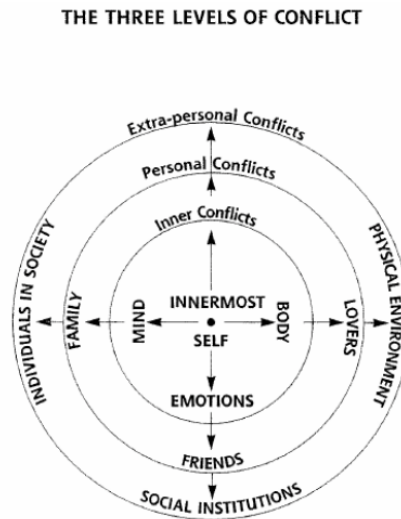
2.2 Překážky a konflikty

Obecně známou pravdou je, že každý film stojí na konfliktu motivací s překážkami. Právě třecí plochy neustálého boje, posouvají postavy po stránkách scénáře a drží diváky v napětí. McKee mluví o zákonu konfliktu: “Když protagonista vykročí z Bodu Podnětu (Inciting Incident) dostává se do světa, který je ovládán zákonem konfliktu: Nic se nehýbe v příběhu dopředu, kromě konfliktu.”²⁴

Stejně jako motivace i překážky (konflikty) řeší postavy na několika rovinách. Zatímco McKee vidí tři: Vnitřní konflikt, osobní konflikt, nadosobní (extrapersonal). Zatímco vnitřní konflikt je dle McKeeho omezený pouze na postavu (týká se třeba jejího psychického stavu nebo fyzických omezení její vlastní tělesné schránky), osobní řeší její problémy s nejbližším okolím (rodina, přátelé, sexuální a milostní partneři) a nad osobní řeší problémy spojené se společností nebo životním prostředím. “Konflikty ve světě postavy si můžeme představit jako sérii do sebe soustředěných kruhů, které jsou narýsovány okolo jádra identity postavy. Kruhy, které indikují stupně konfliktů v životě postavy.”

²³ MCKEE, Robert. Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting. 1st ed. New York: ReganBooks, 1997, s. 102. ISBN 0060391685

²⁴ MCKEE, Robert. Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting. 1st ed. New York: ReganBooks, 1997, s. 102. ISBN 0060391685



Obr.: č.5 - konfliktky

Hauge mluví o dvou: vnitřní a vnější konflikt.

Zatímco Hagem definované konflikty jsou jen antitezí k jím definovaným motivacím (viz.: předchozí kapitola), McKee tvrdí, že všechny tři jsou trojjediné. Žádná sama o sobě není dostatečně silná, aby příběh udržela atraktivní pro diváky.

Příběhy, které takové jsou, spoléhají na dva charakteristické znaky:

- a) vysoký počet postav
- b) vysoký počet lokací.

McKee místo toho navrhuje autorům pracovat se všemi překážkami najednou a vytvářet tak scény, které jsou po stránce konfliktů komplexní.

*“K dosažení komplexnosti vytváří scenárista svým postavám konflikty čerpající ze všech tří vrstev a to dost často simultánně.”*²⁵

²⁵ MCKEE, Robert. Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting. 1st ed. New York: ReganBooks, 1997, s. 215. ISBN 0060391685

3 VNITŘNÍ CÍL

V předchozích kapitolách jsem rozebíral různé přístupy k motivacím a překážkám, které je obepínají. Vnitřní cíl je vždy definován jako součást psychologie postavy. První klíčovou vlastností takového cíle přitom je otázka, zdali si hrdina svůj vnitřní cíl uvědomuje, či nikoliv.

Hauge zmiňuje, že vnitřní cíl je vždy neviditelný. Autor tím myslí, že takový cíl se nedá zhmotnit ve formě něčeho materiálního. Jedná se tedy o emoci, psychický stav nebo jak říká Hauge: “vlastní hodnoty”.

Nicméně vědomost takového cíle nemusí být jasná ani postavě. Nebo naopak nemusí být znatelná divákovi. Možná je mu skryta nebo je mu podsouvána pouze na hranici podvědomého vnímání záběrování, volbou objektivů, zvukovým efektem nebo barevností kostýmů. V této kombinaci by znamenalo, že vnitřní cíle se dají rozdělit na další čtyři typy:

1. postava **ví** o svém vnitřním cíli a obecenstvo **také** (viz 3.1 VARIANTA A)
2. postava **ví** o svém vnitřním cíli, ale obecenstvo **ne** (viz. 3.2 VARIANTA B)
3. postava **neví** o svém vnitřním cíli, ale obecenstvo **ano** (viz. 3.3 VARIANTA C)
4. postava **neví** o svém vnitřním cíli a obecenstvo také **ne** (viz.3.4 VARIANTA D)

V následujících podkapitolách se pokusím všechny varianty vyhledat v moderních filmech, které jsem si jako vhodné k analyzování.

3.1 Varianta A

Andrew (Miles Teller) je ve filmu Whiplash ukazován jako cílevědomý student hudební školy, který má jasně stanovené cíle - být nejlepším hudebníkem na světě. Avšak svým okolím není důstojně uznáván. Ostatní si z něho utahují..., protože nemá žádné kama-

rády, a ani partnerku, tak chodí do kina na filmy sám. Andrew toto společenské rozpoložení chce změnit a v průběhu filmu si “najde holku”. Avšak v domnění, že ho bude brzdit v dosažení jeho cíle - být nejlepším bubeníkem, tento status dlouho neudrží - rozejde se. Andrew tento krok zpětně zrekapituluje jako mylný. Když se chce vrátit zpět, je pozdě. Zajímavostí v tomto filmu je, že jeho vnitřní cíl je lehce upozaděný tomu vnějšimu, ale i přesto to můžeme takto kategorizovat.

3.2 Varianta B

Riggan (Michael Keaton) si přeje kritický úspěch své hry a zařadit se tak mezi významné režiséry newyorské divadelní scény. Zatímco publiku jeho snaha dochází postupně, Riggan svou touhu zná již od začátku. Právě vizuální metafora jeho alterega - Birdmana, v některých scénách mají zdůraznit kontrast mezi tím, co Riggan je a čím by být chtěl.

3.3 Varianta C

Ivo (Lembit Ufsak) je hlavní postavou filmu Mandarinky. Z důvodu právě vrcholícího konfliktu mezi Čechou a Abcházií, se jeho celá rodina přestěhovala zpět do Estonska. Ivo zůstal ve svém rodinném domě úplně sám. Jedinou společnost mu dělá jeho soused a mandarinkovníky. V dramatickém průběhu filmu, kdy Ivo ve svém domě ukrývá raněné vojáky obou zneprátelených stran, je ukázáno na jeho skutečnou vnitřní tužbu. A to je: vidět opět svou rodinu (dcera, syn). Nastínění této myšlenky je přímo skrze samotné dialogy, a také skrze fotky, na které se hrdina často dívá, a na které je hrdina velice háklivý. Ivo celý film vystupuje jako, že pro něj je otázka rodiny vyřešena. Avšak další postavy jeho cíl objeví. V momentě, kdy vedlejší postavy dojdou k tomuto objevení, divák ví, co Ivo opravdu chce.

3.4 Varianta D

Alejandro (Benicio Del Toro) je ve filmu Sicario nekompromisní zabiják kolumbijského drogového kartelu, a proto pro použití tlumiče připevněného k ústí zbraně, nejde daleko. Ovšem v případě agentky FBI Kate Macer (Emily Blunt) vždy uhne a nechá ji na-

živu. Alejandro si svoji milosrdnost omlouvá logikou, ale v dialogu dvakrát upozorní na Katinu podobnost k někomu, kdo mu byl blízký. Dá se proto usuzovat, že pravý motiv jeho milosrdenství je nechuť, k tomu zabít někoho, kdo vypadá jako jeho vlastní dcera.

4 VNĚJŠÍ CÍL

Jak již bylo řečeno: vnější cíl slouží ve filmu jako hlavní motor příběhu, a také jako hlavní zdroj vzrušení a akce. Jeho postavení v příběhu je pro diváka viditelné a ve fiktivním filmovém světě skoro až “hmatatelné”.

Hauge dokonce mluví o: “Ve více než 90% hollywoodských filmech a epizodách TV seriálů (a také ve většině knih a divadelních her) je hnací touha viditelná. Je jednoduše představitelná hned jak o ni slyšíme a okamžitě si vytvoříme cílovou pásku, u které hrdinovi přejeme, aby ji protnul na konci filmu. Tím je tedy moje definice vnější motivace viditelná divákovi jako protiklad proti snaze o potvrzení sama sebe, přijetí, naplnění nebo pomsty, které jsou neviditelné.”²⁶

Autor předešlých vět jde, ale ještě dále, když viditelné cíle pojmenovává:

“ Jsou čtyři a znějí:

a) vyhrát - ať už jde o závod jako ve snímku *Vzpomínka na Titány*²⁷ nebo *Zázrak*²⁸ či vyhrát srdce jiné postavy, což se dá přiřadit ke kterékoliv love story nebo romantické komedii.

b) zastavit - ve smyslu: zastavit něco špatného od toho, aby se stalo. V *Mlčení jehňátek*²⁹ nebo *Nočním letu*³⁰.

c) utéct - jako třeba v *Úkrytu*³¹ nebo *Ostrově*³²

²⁶ HAUGE, Michael. *Writing screenplays that sell*. New 20th anniversary ed., 1st Collins Reference ed. New York: Collins Reference, 2011, s. 103. ISBN 0061791431

²⁷ URL: <http://www.csfd.cz/film/15282vzpominkanatitany/prehled/>

²⁸ URL: <http://www.csfd.cz/film/4885zazrak/prehled/>

²⁹ URL: <http://www.csfd.cz/film/2356mlceni-jehnatek/prehled/>

³⁰ URL: <http://www.csfd.cz/film/197214nocnilet/prehled/>

³¹ URL: <http://www.csfd.cz/film/2670ukryt/prehled/>

³² 18 URL: <http://www.csfd.cz/film/180956ostrov/prehled/>

d) vypátrat - ve smyslu nalezení něčeho cenného a zajištění bezpečnosti takového předmětu jako je Výkupné³³ či Lovci Pokladů³⁴ 35

V následujících podkapitolách se pokusím Haugeho katagorie rozebrat a přiřadit k filmům, které jsem vybral k analýze.

4.1 Vyhrát

Andrew Neiman, hlavní postava filmu Whiplash, má svůj vnější cíl jasně definovaný (jak už tomu naznačuje nešikovný český překlad Nejlepší bubeník světa - osobně viděno v kině). Andrewův životní sen je stát se nejlepším bubeníkem na světě. Chce tak navázat na hudební bubenické ikony, jako jsou interpreti, které si po večerech naposlouchává.. Při svém studiu na prestižní newyorské hudební škole, je přizván do skupiny profesora Fletchera, který je znám svými extrémními praktikami. Přes všechny vypjaté momenty, kdy se Andrew snaží doslova probubnovat “až na krev”. Andrew se dostává do konfliktu se svým okolím, které mu nevěří, a do osobních konfliktů právě s Fletcherem. Přes veškeré překážky (autonehoda, napadení, vyhození ze školy) se Andrew nakonec probouje ke svému cíli, a přesvědčí své okolí, svého mentora a hlavně sám sebe, že je hoden býti novou bubenickou legendou.

4.2 Zastavit

Kate Macer, jedna z hrdinů filmů thriller Sicario, je na začátku filmu svědkem brutálního bombového útoku, který zabije a poraní několik jejích kolegů. Vzhledem k tomu, že mexická drogová mafie se chystá při boji s bezpečnostními složkami přitvrdit je postavě přímo řečeno: “Musíme je zastavit, jinak takových výbuchů bude více.” Kate Macer má jediný vnější cíl - zastavit co nejdříve drogového barona, který ohrožuje její život a samozřejmě život i dalších postav.

³³ URL: <http://www.csfd.cz/film/4556vykupne/> prehled/

³⁴ URL: <http://www.csfd.cz/film/134099lovcipokladu/> prehled/

³⁵ HAUGE, Michael. Selling your story in 60 seconds: the guaranteed way to get your screenplay or novel read. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2006, s. 119. ISBN 1932907203.

Zastavení je v Sicariu přímo pojmenované a stává se tak pro protagonistu hnacím motorem.

4.3 Utéct

Šílená cesta režiséra George Millera ubíhá po pouštích ve zběsilém tempu. Protagonista Max se jen toulá pouští a snaží se přežít, než padne do zajetí gangu násilných motorkářů pod vedením Immortana Joea. Ten má za manželku odvážnou bojovnici Furiosu, stejně jako další tucet dívek. Furiosa se však rozhodně tomuto šílenému warlordovi utéct a shodou okolností se do tohoto útěku připlete i protagonista. Útěk je hlavním motivem filmu až do druhého bodu obratu, kdy se tento cíl naopak změni na Zastavit.

Útěk je vyobrazen doslovně, kdy se jeden kamion se skupinou hlavních postav a s mateřským mlíkem, prohání zdevastovanými pláněmi a v patách jim je flotila záporných postav.

4.4 Vypátrat

David Fincher společně s mým nejoblíbenějším stříhačem Kirkem Baxtrem, vytvořili v létě loňského roku stříhový epos, který si bravurně hraje s divákem (setup této hry byl již nastolen Alfredem Hitchcockem v Psychu). Nick Dunne (Ben Affleck) je tvaří v tvař vystaven situaci, kterou by nechtěl procházet nikdo z nás. Za svou nevěru byl potrestán svou manželkou tak, že na něj navlíkla svou vraždu. Policie, důkazy a celá společnost je proti němu. Nikdo mu nedůvěřuje. Čas se krátí a Nickovi nezbývá nic jiného, než vzít pátrání po své "zabitě" manželce do svých rukou.

Vypátrání je v Zmizelé představováno hlavně skze paralelní linky, kdy si film pohrává s divákem v dávkování informací, které se mistrovsky navzájem prolínají, doplňují, kontratují. Divák chvílemi sám neví, co je pravdivé.. sám si domýšlí.

5 CHVILKOVÝ CÍL S PRIMÁRNÍ MOTIVACÍ

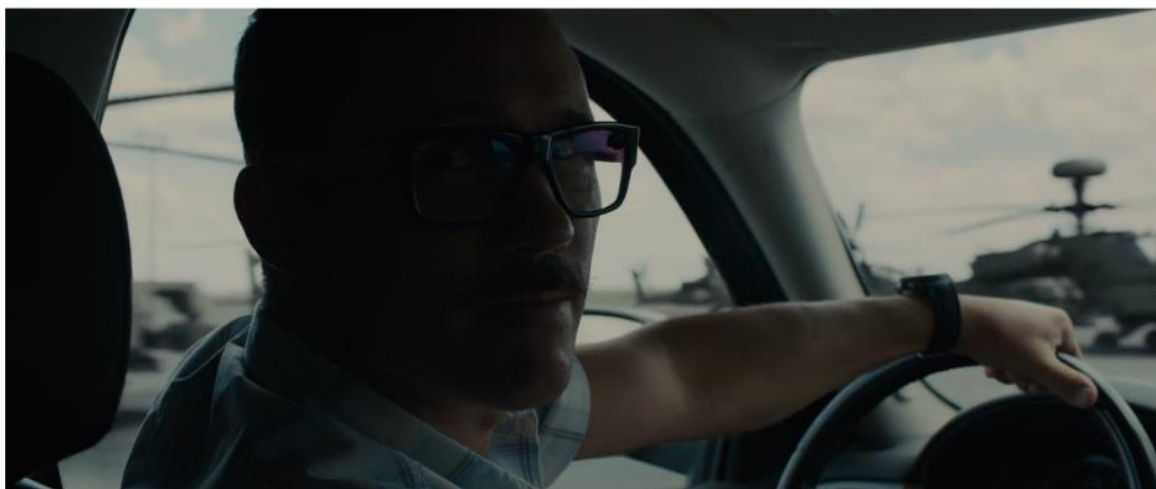
Během analýzy vybraných filmů jsem ovšem našel v několika scénách ještě další cíle. Cíle, jejíž motivace bych nazval **primární** a jejich platnost pouze chvilkovou. Snad tedy odpustíte, když takový cíl pojmenuji “chvilkový cíl s primární motivací”. Jeho platnost je buď dramaturgicky omezena na chvilkové záblesky po celou stopáž, anebo se naopak nedostává dále než přes jednu scénu či její část. Takové vymezení myslím docela vyjasňuje termín “chvilkový”. Primární motivací potom myslím takovou činnost/pohnutky, která je natolik jasná a srozumitelná, že ji divák ani nevnímá.

Takovýto cíl není součástí dramaturgické struktury. A jestli ano, tak na symbolické rovině. Její důležitost je naopak o to důležitější na úrovni jedné scény nebo, jak už bylo řečeno, její části. A to hlavně z režijního a střiháčského pohledu. Cíl takového typu může scéně přidat další vrstvu vyprávění, který divák sleduje, ale vzhledem k tomu, že je primárně schopen situaci přečíst a pochopit, není odtrhován od důležitějších aspektů příběhů vnitřního či vnějšího cíle. Takový cíl může být ve scéně nápadný nebo naopak jen dotvářet situaci, kterou scéna vyobrazuje. Záleží na tom, jakou symbolickou rovinu mu režisér přiřkne a podle toho vede kameru či střih.

Pokusím se vysvětlit, co pod tímto cílem vidím v následujících třech podkapitolách na jednom z filmů, které jsem označil pro analyzování *Sicario*.

5.1 Neviditelný

Sicario se odehrává ve světě roku 2015. V dnešním světě. Proto není překvapením, že nejčastějším dopravním prostředkem se stává auto. A právě řídit auto, a tedy dostat se na nějaké místo, je pro postavu motivace. Vytváří to cíl, který je schopna v rámci scény naplňovat. Zhruba ve dvacáté minutě filmu přistane protagonistka na letadlové základně americké armády v El Pasu, aby se připravila na nebezpečnou akci. Je přivítána velícím důstojníkem, který následně celou skupinu odváží z ranveje do budovy letiště.



Obr.:č.6 – Sicario 01

Teoretička herectví Judith Weston často mluví o tom, že plnění úkolů společně s hereckými pokyny založených na slovesech vedou k lepšímu hereckému výkonu: *“Fyzický úkol snímá hereckou pozornost z řádek dialogu. Nechává tak dialog odvíjet se od samotné fyzické aktivity (...) pamatuji si, že jsem jednou slyšela příběh od renomovaného hollywoodského režiséra, který nebyl spokojen s výkonem svého herce. Chtěla, aby scéna z jeho strany nebyla brána tak “svůdně”. Scéna se postupným opakováním zasekla a nehýbala dále. Konečně režisér řekl: Proč nejdeš do ledničky a nenajdeš si nějakou sváču během toho rozhovoru? A dělej, jakoby se dveře ledničky zasekly, a ty se je snažíš otevřít.”*³⁶

Drobný úkol, který je hned pochopitelný postava má hlad. Jedná se o primární potřebu každého jedince a každý ví jaké to je mít hlad. Není třeba takovou věc exponovat nebo spojovat s hlubinou psychologií. A přitom mění hereckou akci. Řízení auta v Sicariu

³⁶ WESTON, Judith. Directing actors: creating memorable performances for film and television . Studio City, CA: M. Wiese Productions, c1996.s 45, ISBN 09-411-8824-8.

zní banálně, ale přesto dává postavě cíl, který musí splnit dovézt zbytek skupiny na místo. Přitom se nikdo neptá, proč ona postava řídí, a co vlastně dělá její cíl je jasný a srozumitelný. Časově omezený jednou scénou v autě.

Je přitom neviditelný v tom smyslu, že není nijak zvláště zdůrazněn. Postava za volantem je využita jen v jednom záběru, pro zorientování se diváka v situaci, ale není použit žádný detail na tachometr, který by značil rychlost. Nebo důraz na točení volantem. Nic podobného.

5.2 Viditelný

O několik následujících scén dál se kolona amerických bezpečnostních složek chystá vyzvednout z věznice jednoho z kapitánů narkomafie. Problém je ovšem přejezd hranice z USA do Mexika a zpět, protože cesta vede po ucpaném dálničním mostě. To společně s důležitostí onoho zločince pro jeho organizaci znamená téměř jisté přepadení, na které jsou všechny postavy (i divák připraveny!).

Hlavní postava Kate má za úkol, který je i vyslovený jejím nadřízeným, sledovat situaci na jedné straně cesty, tak aby případní útočníci byli co nejdříve odhaleni.

Její úkol je opět primárně pochopitelný - dává jej nadřízený, který chce přežít operaci. Zároveň časově omezený do přejetí státní hranice mezi USA a Mexikem - nadále se už nebezpečí neočekává.



Obr.:č.7 – Sicario 02

Ze sledování venkovního prostředí se tedy stává hlavní zdroj napětí. Je na něm přítom celá scéna postavena a montáž záběrů v tzv. triádě je hlavním prostředkem k budování takového napětí.



Obr.:č.8 – Sicario 03



Obr.:č.9 – Sicario 04

Takových záběrů a verbálních zadání rozkazu je přitom výrazově natolik silné, že se nedají přehlédnout. Naopak jejich přehlédnutí by znamenalo omezení jejich emocionálního důsledku pro diváka. Ačkoliv sledování okolí přímo nesouvisí s hlavní vnější motivací po čas této scény, obě motivace vytlačuje a strhává na sebe hlavní roli.

5.3 Symbolický

Sicario představuje divákovi několik postav během svého děje. Nicméně dějová linka s policistou v Mexiku a jeho synem se zdá být od celého příběhu nejvíce oddělený. Ve fabuli snímku má samo o sobě edukativní linii, která je z hlediska emocí na hranici přijatelnosti. Podle osobního hlediska se pohybuje na hranici “přijatelné” nebo “kýč”. Právě ona edukativnost ovšem není divákovi prezentována informací, ale symbolikou. V jedné z těchto scén Otec snídani tradiční mexickou kuchyní, zatímco jeho syn pozoruje nedaleko opřenou zbraň. Zatímco dítě si chce zbraň prohlédnout zblízka, jeho otec mu to zakáže.

Jejich vztah je ukázán ve třech společných scénách, ve kterých je mnohem větší důraz kladen na syna. Proto není otcovo rozhodnutí zcela jasné. Dá se pochopit z primárních pohnutek toho, že dítě by si nemělo hrát s něčím tak nebezpečným jako je automatická puška, ale na druhou stranu si může divák klást otázku, proč otec nechce svého syna naučit sebeobraně ve světě, který je na první pohled tak brutální a nebezpečný.

Rozhodnutí k takovému motivu je tedy čistě symbolické a díky konci zápletek obou postav velmi výrazné a slouží k tomu, aby byla autory intelektuálně určitá část tématu komentována. Aby zazněla teze, která se k příběhu váže, ale neovlivňuje ani vnější ani vnitřní cíl.

Přesto platí, že zatímco Viditelný cíl (5.2) se více vztahuje k vnější motivaci a vnějšímu cíli, tak symbolický více koresponduje s vývojem protagonistova archu, a tedy s vnitřním cílem.

5.4 Boj s věcí

Někteří teoretikové filmového vyprávění mluví i o tzv. boji s věcí. Takovouto činností se myslí úkon, který postava provádí uvnitř scény s rekvizitou či kostýmem. Boj s věcí může pro režiséry a střihače představovat kombinaci všech třech výše zmíněných pohnutek a jen jeho zvýraznění ve střihu či herecké akci. Zdá se, že ze scenáristického pohledu je takové zvýraznění rekvizity symbolické, ale zároveň přidává na světě, ve kterém se příběh odehrává na realitě. Na jisté fyzičnosti.

Ve chvíli, kdy všechny koncepty a příklady, které načrtávám na předchozích stránkách, mohou znít abstraktně a autor scénáře, či režisér s nimi nemusí operovat racionálně, *Boj s věcí* je scénářistický koncept, který by měl autor textu zohledňovat vědomě a plánovaně. V úžasném filmu *Vyšší Moc*³⁷ nastává moment, kdy dva mužské charaktery po celodenním freestyle-lyžování odpočívají na horském sluníčku. Sluneční brýle a hluboká lehátka symbolizují naše představy o tropických rájích. Dochází k interakci s jedním děvčetem a mýlce, která vede k tomu, že drobný flirt nebyl mířen na naše hrdiny. Následuje nesouhlasná reakce našich postav, která je ale zesměšněna tím, že se musí zvedat z nízkých lehátek v neohrabaných lyžácích. Nastává situace, která tedy působí komicky, když místo rázné reakce přichází potýkání se s lyžáky, sedátkem a půlitrem piva.



Obr.:č.10 – *Boj s věcí*

³⁷ Force Majeur ; 2014 (<http://www.csfd.cz/film/373773vyssimoc/> prehled/)

6 ANALÝZA CÍLŮ V SOUČASNÉ KINEMATOGRAFII + TABULKA VYBRANÉ FILMY, KONKRÉTNÍ PŘÍKLADY

V této kapitole se budu věnovat všem vybraným filmům. Rád bych pro každý z nich identifikoval výše definované cíle a potvrdil tak, že motivace a cíle jsou pro tvorbu dobrého filmu absolutně nezbytné. Jsme schopni jejich přítomnost analyzovat v téměř každé scéně a sekvenci.

6.1 Hrdina a protagonista výměna rolí

V první kapitole jsem přednesl myšlenku, že je rozdíl mezi hrdinou a protagonistou. Zatímco protagonista by měl být nositel nejsilnějších vnějších motivací, které se od něj přímo odvíjejí, tak jeho vnitřní motivace ve struktuře monomytu mohou stát na druhé koleji. Taková zkušenost nemusí nutně vadit v uměleckých dílech, které nepotřebují neustálou emoci a odezvu k tomu, aby prokázaly svou kvalitu.

Jak píše Hauge: “Úkolem každého scénáře, každého filmu, každé novely, každého příběhu je identická: vytvořit emoci. Chodíme na filmy, či čteme knihy k tomu, abychom cítili něco pozitivního nebo naplňujícího. Něco, co nemůžeme cítit tak často, či tak intenzivně v našich každodenních životech. Vypravěčův úkol je tedy vytvořit takový pocit pro masové publikum.” Některé příběhy ovšem nemohou a nechtějí pracovat na principu, ve které by byl protagonista přítomen v každé scéně. Ani není občas možné udržet protagonistu dostatečně aktivního, aby byl ve scéně vedoucím prvkem.³⁸

Zatímco pasivní hrdina bývá označován za prvek evropského uměleckého filmu a je tak McKeem určen jako nevhodný do mainstreamového filmu: “Aktivní protagonista pronásleduje své touhy a podniká kroky v přímém rozporu s lidmi a světem okolo něj, kte-

³⁸ HAUGE, Michael. *Selling your story in 60 seconds: the guaranteed way to get your screenplay or novel read*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2006, s. 148. ISBN 1932907203.

ré jsou proti takové touze. Pasivní hrdina je neaktivní a hlavním aspektem je konflikt s jeho/její osobností.”³⁹

McKee je zde tedy ve shodě s Haugem.

Změna hrdiny je tedy důležitá, proto aby publikum neustále dostávalo nové a nové podněty, na které vyvolává emocionální reakci.

Taková změna se může odehrát v rámci jedné nebo několika scén. Scény se mohou střídát (Kobry a užovky) nebo naopak může přijít celá sekvence, kdy je původní hrdina odstrčen do pozadí a na jeho místo nastupuje jiný (Sicario). V posledních letech se “serializace” kinofilmů projevuje i tím, že několik hrdinů se objevuje v jednom filmu v silné fragmentaci (Avengers: Age of Ultron), přičemž ale stále zachovávají strukturu a postupy užité v monomýtech, jen je několikanásobně zahušťují přítomností více postav, ke kterým má divák citový vztah.

Výše zmíněné kategorie však mají poměrně mlhavé hranice vlastních kategorií a nejde jasně definovat, kde začínají a končí.

6.1.1 Kobry a užovky

Kobry a užovky režiséra Jana Prušinovského, natočené podle původního scénáře Jaroslava Žváčka, jsou vhodným příkladem pro film, kde se perspektiva hrdiny mění s jistou lehkostí. Film pojednává o dvou bratrech, jednomu se přezdívá Kobra, druhému Užovka, kteří se snaží prodrat životem na kraji společnosti. Jak už tedy název napovídá, důraz bude na oba bratry, jejíž vzájemná interakce je pro film klíčová.

Užovka (Matěj Hádek) je protagonistou filmu. Jeho vnější cíl by se dal definovat jako “útěk ze dna společnosti”, jeho přímým důsledkem by tak bylo zlepšení svého ekonomického postavení. Největší překážkou na této cestě je mu jeho vlastní bratr, který se, jak se zdá, zasekl mentálně ve věku pokročilé puberty a odmítá ji opustit. Kobra (Kryštof

³⁹ MCKEE, Robert. Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting. 1st ed. New York: ReganBooks, 1997, s. 50. ISBN 0060391685

Hádek) se v mnoha scénách ocitá sám bez přítomnosti svého staršího bratra. V takové chvíli na sebe přebírá úlohu hrdiny.

Zhruba v polovině filmu vidí diváci scénu, ve které Kobra navštěvuje svoji Babičku a obdivuje novou televizi, kterou jí jeho (v tu chvíli úspěšně obchodující) bratr zakoupil. Když se dozvídá, že stále deset tisíc korun jen si obdivně hvízdne. Kumulují se v něm tu chvíli dva pocity dvě motivace. Jeden z nich je radost, že ukradení a prodání takové televize mu vygeneruje docela dost peněz na jeho utěšení jeho drogové závislosti. Druhá je závist svému, který je schopen si něco takového dovolit a tím Babičku potěšit.

Díky součinnosti všech tvůrčích složek, jsme schopni cítit Kobrovu závist a přímo publikum asociuje všechny pocity, kdy jsme chtěli naším blízkým poskytnout něco, na co jsme neměli prostředky. Kobra vzbuzuje lítost a soucit. Diváci mu v tu chvíli přejí úspěch, aby se ze svých problémů dostal.

Stává se hrdinou.

6.1.2 Sicario

Thriller Sicario se vine jako červená linie celou moji práci. Bez červenání se přiznám, že jeho struktura a celkové provedení mě velmi zaujalo (viděno 3x v kině), ačkoliv samozřejmě, jak už to bývá, některé řešení či autorské volby mohou vzbuzovat diskusi. Jedno z takových rozhodnutí je odvaha vynechat protagonistu ze samotného rozuzlení a závěrečné akční scény.

Jak už bylo několikrát zmíněno, v Sicariu je protagonistkou mladá agentka FBI Kate, která je převelena k hybridní jednotce složené z několika různých bezpečnostních agentur, a která se musí postavit bezprostřední hrozbě vzrůstajícího násilí díky obchodu s drogami. Jedním z jejích kolegů je i Alejandro, tajemný Kolumbijec jeho skutečné motivace jsou divákovi a Kate po většinu filmu skryty. Při přestřelce v podzemním tunelu na hranicích USA a Mexika se Alejandro rozhodne unést policejního důstojníka, a s jeho pomocí provést ve vnitrozemí Mexika riskantní operaci, která má vyvrcholit zabitím drogového barona. Od tohoto momentu sledujeme Alejandrovu cestu přes čerstvě mrtvá těla až k finální destinaci prostřené večeri ve vile hlavního antagonisty. Celá tato sekvence trvá deset minut a Kate v ní nemá žádné místo. To je velmi neobvyklé řešení vzhledem k tomu, že z posledních patnácti minut filmu je deset minut úplně bez protagonisty. Alejandro

tak přebírá úlohu hrdiny, který se vydává na cestu. Jeho vnější motivací je snaha zastavit svého soupeře zastavit nejtrvdší možnou metodou, chladnokrevnou vraždou. Jeho vnitřní motivace je pomsta a vyrovnání se s démony minulosti. Ta následně ovlivňuje i poslední scénu, kdy se Alejandro rozhoduje, zda zabít Kate. Díky tomu, že pomsta již byla dokonána, tak je jeho chladnokrevnost přeci jen trochu otupena a nechá ji žít.

Tím i jeho charakter projde změnou.

6.1.3 Avengers: Age of Ultron

Druhé pokračování filmu Avengers o skupině superhrdinů, kteří se shromažďují k obraně a záchraně planety Země proti největším hrozbám v její historii, staví především na úspěchu prvního dílu.

Snaha o přenesení fungujících postupů je zřejmé a spoléhá i na stejný autorský tým, jehož hlavní postavou je režisér Joss Whedon. Jeho výchozím bodem je přitom skloubení rozdílných postav, které diváci znají nejen z košaté komiksové historie, ale i série filmů, kde každý z nich zastává pozici protagonisty. Iron Man (Robert Downy Jr.) se před tímto snímkem objevil ve třech vlastních filmech, Kapitán Amerika (Chris Evans) ve dvou, Thor (Chris Hemsworth) také ve dvou, Hulk (Mark Ruffalo) v jednom a další charaktery se objevovali v těchto filmech jako více, či méně, důležité postavy.

Avengers pracují s několika hrdiny, kteří mezi sebou řeší osobní spory založené na rozdílných osobnostech, ale vždy se spojí k zastavení větší hrozby. Střídání hrdinů ve scénách je přitom založeno na dějových liniích, ve kterých figurují dvojice postav, které k sobě mají vztah a jejich cíle se navzájem vylučují.

Například Tony Stark/ Iron Man nemá dějovou linii s Hawkeyem (Jeremy Renner) a proto je jejich vztah stabilní. Jeho primárním soupeřem je Kapitán Amerika a tak se jejich hrdinské momenty střídají ve společných scénách většinou mezi sebou.

Kapitán Amerika a Iron Man.

Hulk a Black Widow (Scarlett Johansson).

Hawkeye a Scarlett Witch (Elizabeth Olsson).

Právě ve vývoji těchto dvojic se hrdinné role střídají, kdy všechny dvojice jsou si navzájem hrdinou a “zrcadlovým” charakterem.

Posledně jmenovaná se takto vyjeví na samotném konci filmu, kdy se Hawkeye snaží zachránit dítě zanechané napospas zkáze po urychlené evakuaci. Hawkeye nabízí Scarlett Witch vzor pro nesobecké chování a příklad obětavosti vlastního života pro druhého. Aby jen o několik minut později Scarlett Witch udělala to samé a za cenu nasazení vlastního života zachránila zbytek týmu.

Zatímco v první části popisované scény je důraz na lukostřeleckého hrdinu, ve druhé se kamera a střih věnuje jen Scarlett Witch, zatímco Hawkeye (a všechny ostatní postavy) zůstávají v roli pasivních statistů sledující její rozhodující akce.

6.2 Přehled cílů a motivací v analyzovaných snímcích

V následujících tabulkách jsem se pokusil roztřídit všechny vybrané snímky. Každý výše popsany cíl má jednu tabulku, kde jsou všechny sledované motivy obsaženy.

6.2.1 Vnitřní cíl – tabulka

Film	Varianta A	Varianta B	Varianta C	Varianta D
Sicario				x
Whiplash	x			
Avengers	-	-	-	-
Nightcrawler	x			
Mandarinky		x	x	
Mad Max			x	
Nordvest		x		
Kobry a užovky			x	
Birdman		x		

Tabulka č.3 – vnitřní cíl

6.2.2 Vnější cíl – tabulka

Následující tabulka analyzuje probírané filmy z hlediska Haugeho teorie vnějších motivací a cílů.

Film	Vyhrát	Zastavit	Utéct	Vypátrat
Sicario		x		x
Whiplash	x			
Avengers		x		
Nightcrawler	x			
Mandarinky		x		
Mad Max			x	
Nordvest	x		x	
Kobry a užovky	x			
Ida				x

Tabulka č.4 – vnější cíl

6.2.3 Primární Krátkodobé cíle

Primární krátkodobé cíle jsou v každém filmu přítomny mnohokrát. Jak vyplývá z dřívějších stránek této práce, jedná se opravdu o minimalistické motivace a akce, které se objevují téměř v každé scéně.

Rozhodl jsem se proto tabulku pro tyto cíle vynechat, protože její zpracování by bylo pro čtenáře nepřehledné a předané informace by byly značně redundantní.

Jediný rozdíl by mohl platit pro Primární krátkodobé cíle - symbolické, jejichž zastoupení je logicky řidší, a nemusí být obsaženo v každém filmu (mnou uvedený příklad ze Sicaria hovoří o linii, která je k hlavnímu ději přičleněna paralelně a její dostředivost je tak diskutabilní, naopak tím ještě více podtrhuje svůj symbolický význam).

7 PRÁCE S MOTIVACEMI V PRŮBĚHU FILMU

V této kapitole bych rád prozkoumal výše definované kategorie motivací na konkrétním jednom filmu z pohledu jejich začlenění vůči dramaturgické stavbě.

Shodneme-li se na faktu, že většina moderních vyprávěcích přístupů se snaží v jistém smyslu (ať už více či méně uvolněně) následovat trojaktovou výstavbu dramatu je za hodno zjistit, jak se motivace protagonistů vyvíjejí, a v jakém pořadí se ve filmech objevují.

Vzhledem k tomu, že taková analýza je časově i prostorově náročná, rozhodl jsem se podrobně věnovat jednomu filmu, který nám nabízí plně prozkoumat většinu definovaných prvků.

Je jím film Youth (Mládí).

7.1 YOUTH

Celovečerní film Youth (Mládí) od italského režiséra a scenáristy Paula Sorrentina, vypráví příběh stárnoucího skladatele Freda Ballingera, který se každoročně léčí ve vysokohorském středisku. Jak jej síly opouští, tak v až surreálném prostředí rekapituluje svůj život.

Youth je v mém výběru zastupuje artový evropský film. Osoba Sorrentina, jako režiséra a scénáristy, umožňuje nadstandardní finanční zázemí pro tvorbu opulentních a vizuálně nákladných obrazů. Přesto se díváme na fresku, která ukazuje pasivní hrdiny v zachycení nálady - nikoliv příběhu.

Analyzovat tak motivace hlavního hrdiny může být ošidné. V průběhu příběhu se okolo protagonisty (Fred Ballinger) točí velké množství postav a každá si nese své vlastní motivace a cíle.

Ve filmu Youth můžeme u protagonisty - Freda Ballingera identifikovat tyto motivace:

- A) Protagonista – vnitřní cíl – smířit se smrtí / pochopit život
- B) Protagonista – vnější cíl – koncertovat či nekoncertovat pro královnu

A zároveň díky stavbě příběhu můžeme identifikovat značný důraz kladený na prokreslení i vedlejších rolí:

- C) Motivace vedlejších postav
 - C1) vnější motivace Boyla – zakončit svou kariéru novým filmem⁴⁰
 - C2) symbolická motivace
 - C3) vnitřní motivace Leny – najít pravou lásku

Ačkoliv je Youth výraznou lodí evropského art-filmu (jakkoliv je diskutabilní nakolik je tenhle film “evropský”, ale to nechme na jindy), tak si drží rozpoznatelný rukopis trojaktové stavby.

Dochází tedy ke gradaci příběhu na určitých bodech:

Začátek - představení motivu s koncertem pro královnu, během kterého Fred Ballinger odmítne čest pro prince Phillipa hrát.

Breaking Point 1 - Fredova dcera Lena se rozchází se svým snoubencem a prochází emocionálním kolapsem

⁴⁰ Boyl je pro film velmi důležitá postava a dalo by se říct, že v mnoha případech se stává druhým protagonistou (v tu chvíli, by se Mládí dalo označit skoro až za “buddy movie”); zároveň se jeho vnitřní motivace protíná s jeho vnější - natočit film pro něj znamená urovnat si své stáří a zanechat za sebou příznivý obraz (který jinak kolísá kvůli vztahu se svým synem a ženou atd.)

Midpoint - ve filmu Mládí je prostředek filmu rámován domělou prohrou - Fred Ballinger odmítá jakékoliv konverzace o svém životopisu s odkazem na to, aby byl "zapomenut". Zdá se tak, že svůj život již vzdává.

Breaking Point 2 - Fredův kamarád Mick Boyle se dozvídá, že jeho film nevznikne, protože hlavní herečka odstupuje

Konec - Fred koncertuje

1. Scéna 2 // 2:38

Vnější motivace – scéna, ve které se vnější prvky dostávají do Fredova života (A)

2. Scéna 3 // 7:10

Vnitřní motivace - snová scéna, ve které se Fred setkává s nejkrásnější ženou na planetě (metaforicky ztvárněna Miss Universe) (B)

3. Scéna 4 // 7:56

Vnější motivace vedlejší postava Jimmy Tree, nahlas vyzrazuje svoji vlastní vnitřní motivaci nebýt si fanoušky pamatovaný jen jako herec, který hrál Mr. Q. (vnější motivace Jimmyho je co nejlépe odpozorovat hosty v hotelu, aby se připravil na svoji další roli) ; Jimmy ovšem v průběhu dialogu odkrývá i vnitřní motivaci Freda paralelně, když popisuje svůj problém, tak publiku odhaluje konflikt uvnitř Freda (B) (C)

4. Scéna 6 // 11:50

První scéna, ve které se objeví Boyle. Boyle odhaluje svoji vnější motivaci (dokončit scénář, natočit film, který bude jeho závětí).

5. Scéna 8 // 14:56

Poprvé potkáme Lenu, Fredovu dceru. Během dialogu se dozvídáme, že by maestro měl donést květiny své ženě (očekáváme, že na hrob) a opět se objevuje vnější svět

v podobě francouzského nakladatelství, které chce vydat Fredův životopis. Tento dialog tak hraje jako (A) motivaci tak (B).

6. Scéna 11 // 17:50

Obraz, ve kterém není Fred, ale jen Boyle. Ten secvičuje s mladými scenáristy možné scény do svého nového filmu. (C)

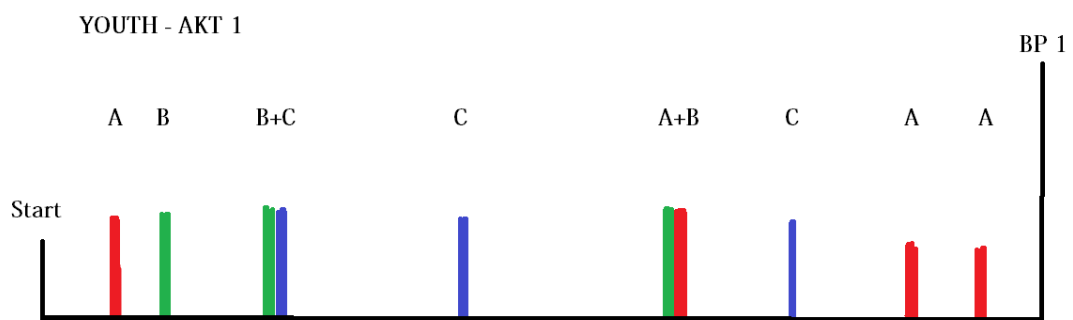
7. Scéna 12 // 19:30

Fred se prochází po zahradě hotelu. Nejprve říká buddhistickému mnichovi, že ví, že nemůže levitovat. Následně zaslechne zvuk houslí, který předznamenává, že někdo v hotelu se na ně učí hrát. (A)

8. Scéna 13 // 20:50 Fred se s Boylem baví o jejich společné dávné lásce. Debata sklouzává k rozjímání nad bezútěšností stárnutí (A).

9. BP1 // 27:00

Fred přichází do svého pokoje a nachází rozrušenou Lenu.



AKT2

10. Scéna 18 // 32:16

Fred se prochází s Lenou po lesní cestě. Lena na něj dotírá, aby ji vyzradil pravý důvod, proč se její snoubenec rozhodl jejich vztah ukončit. Lena poprvé přemýšlí nad svým životem a uvědomuje si, že musí najít pravou lásku. (C.3)

11. Scéna 19 // 35:00

Ačkoliv celá scéna je vedena Lenou, která vzpomíná na svoje dětství, je zde nahlíženo do motivace Freda. (A)

12. Scéna 20 // 38:10

Masérka s rovnátky (není žádný lepší způsob jak tuto postavu popsat) tancuje ve svém pokoji před zařízením snímající její pohyb a převádějící jej na avatara ve hře. Tento prvek se ve filmu několikrát opakuje a vzhledem k tomu, že její motivaci, proč to dělá, neznáme (ale je pro nás logické, že by tak mladá dívka mohla činit) tak se jedná o Primární symbolickou motivaci. (C.2)



Obr.:č.11 – Youth 01

13. Scéna 21 // 39:30

Scéna, ve které herec Jimmy Tree pozoruje chování hostů okolo. Jedním z nich je i obdoba Diega Marradony, starý fotbalista, který neustále se podepisuje svým fanouškům. Později

prochází okolo tenisového kurtu a vidí tenisový míček. Další ze symbolických motivací(C.2)



Obr.:č.12 – Youth 02



Obr.:č.13 – Youth 03

14. Scéna 23 // 40:41

Lena přichází do restaurace a poprvé divákům odhaluje svoji skutečnou krásu. (C.3)
Zároveň dochází k prodloužení další symbolické motivace. Postarší pár, který dvojice hrdinů pozoruje každou večeri v hotelové restauraci, předvede scénu - žena muži vrazí facku. (C.2)

*Obr.:č.14 – Youth 04*

15. Scéna 24 // 41:40

Fred a Boyle se procházejí. Družný hovor o čurání a ježdění na kole podhaluje Fredovi výčitky svědomí. Když říká “you learn something, you do it a lot and you forger to pull the break”, nemluví o ježdění na kole, ale o výčitkách vůči svému životu a své rodině. (A)

16. Scéna 25 // 43:34

Fred a Boyle pozorují starý manželský pár při souloži v lese. Symbolická motivace (jelikož neznáme důvod, proč padla facka a jak se vztahuje k chuti na sex) se opakuje. (C.2)



Obr.:č.15 – Youth 05

17. Scéna 26 // 44:13

Rozmluva mezi Fredem a Lenou prolíná téma Lenina života s hledáním smyslu (a odpuštění) v životě Freda. (A) + (C.3)

18. Scéna 27 // 46:08

Snová sekvence, ve které se Lena ještě jednou vrací ke svému bývalému snoubenci. (C.3)

19. Scéna 28 // 48:13

Fred objevuje chlapce, který hraje jeho skladbu. Nejdříve se chlapce ptá, jestli ví, kdo složil hudbu, kterou se snaží preludovat na housle a následně mu dá radu jak hrát lépe. (A)

20. Scéna 30 // 49:30

Fred se znovu setkává s vyjednavatelem, který zařizuje oslavu pro prince Phillipa. Jejich rozhovor se točí okolo připravovaného koncertu a Fred tvrdošjně odmítá se koncertu zúčastnit (B), aby nakonec jako důvod dal vzpomínky na svou ženu a jí jako jedinou schopnou doplnit hudbu o zpěv (A).

21. Scéna 34 // 56:12

Boyle společně se svoji scenaristickou družinou dokončuje túru po hřebenech a slaví napsání scénář o kterém tvrdí, že bude jeho nejlepší.

Jeho cíl a motivace se tak zdají býti naplněnu (C.1)

22. Scéna 35 // 56: 52

Fred je v bazénu s Jimmym. Malý kluk, který dostal od Freda radu jak hrát, přichází a chlubí se, že se o Fredovi informoval a potvrzuje, že opravdu je za koho se vydává. Fred vypadá potěšeně, že mohl mladému muzikantovi pomoci. (A)

23. Scéna 36 // 58:07

Lena přichází vyzývavě k bazénu, aby okouzila místního učitele lezení. Lena tak činí vyzývavě, aby našla nového partnera. (C.3)

24. Scéna 37 // 01:00:47

Boyle a Jimmy se baví o tom, kdo je nejlepší herec se kterým, kdy Boyle pracoval. (C.1) Následně si Fred všimne tenisového míčku, který se rytmicky vznáší vzhůru a padá. (C.2)

25. Scéna 38 (01:02:00)

Lena pozoruje učitele lezečství. (C.3)

26. Scéna 39 // 01:03:00

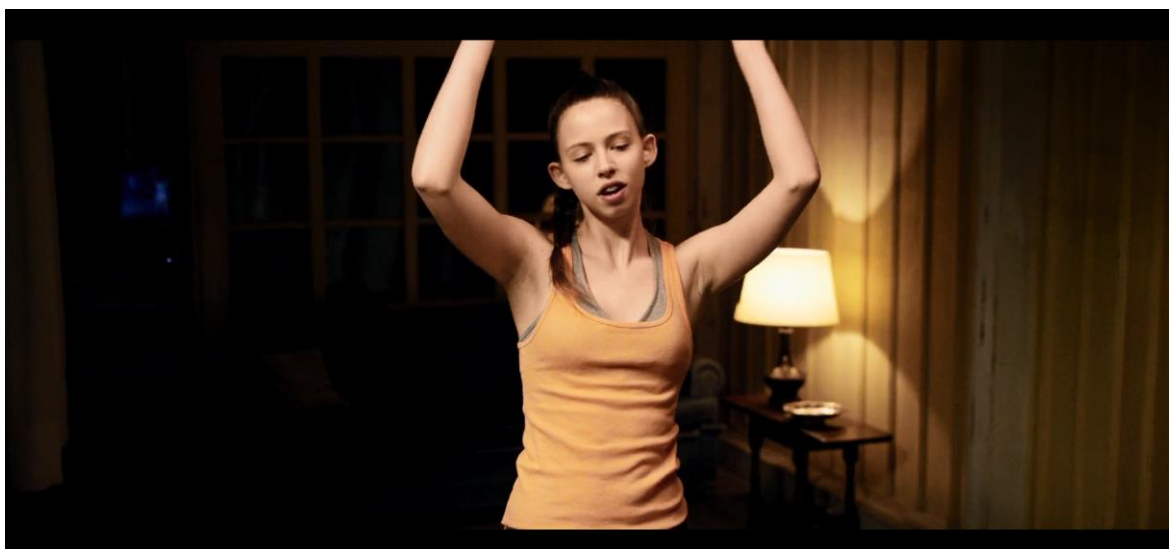
Lena mluví o autobiografii a Fred ji rozhodně a trpce odmítá. (Midpoint) a zároveň tím rozvíjí svoji vnější motivaci (B)

27. Scéna 42 // 01:07:44

Fred se prochází s Jimmem a probírají, co jim v životě chybí včetně Fredovi ženy a jeho kolegy Stravinského. Fred se přiznává, že nejvíce mu chybí jeho žena. Více než cokoli jiného. (A)

28. Scéna 43 // 01:09:44

Masérka opět tančí před obrazovkou. (C.2)



Obr.:č.16 – Youth 06

29. Scéna 47 // 01:11:51 Boyle leží se svým scenaristickým týmem na posteli a spekulují nad zakončením jejich připravovaného filmu. Přestože každý přináší svůj nápad jak film zakončit je to Boyle, který má ten pravý konec. Mluví o tom, že postava by měla umřít v tichu. (C.1)

30. Scéna 50 // 01:15:34 Boyle a Lena se baví na lehátku o Fredovi. Lena Boylevi říká o nabídce z Buckinghamského paláce a Boyle se díví, že o tom nic neví. Rozhovor se stáčí k Lenině matce a objasňuje více o Fredovi vnitřním cílu/motivaci (A). Zároveň dále (na začátku dialogu) posouvá Leninu touhu (C.3).

31. Scéna 51 // 01:17:20

Fred a Boyle vyrážejí na túru vrchol hory. Proud řeči se opět stáčí do minulosti a Fred jej zakončuje slovy o tom, že “nikdy jsem neměl život tak jako ty.” (A)

32. Scéna 54 // 01:22:14

Miss Universe se nahá zjeví v ohřivaném bazénu přímo před dvojicí našich hrdinů. Zatímco jejich oči hoří napětím z té božské krásy, Boyle popisuje, že je krása na světě. O chvíli později přichází hotelový sluha a upozorňuje Boyla na vzácnou návštěvu. (A+C.1)

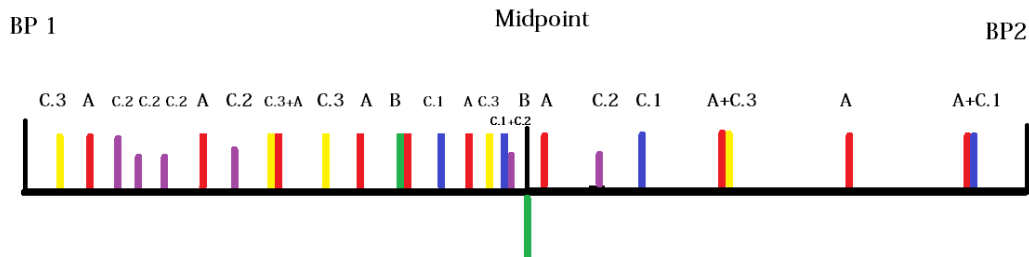
33. Scéna 55 // 01:23:22

Boyle se setkává se svoji vysněnou múzou a herečkou Brendou Morel. Po prvním kole zdvořilostí se ale hovor stáčí k připravovanému filmu. Vzhledem k tomu, že Brenda Morel měla hrát hlavní roli je její přítomnost bezpodmínečná.

Boyle se však dozvídá opak – Brenda odmítá ve filmu působit. Má lepší nabídku.

Boyle se dozvídá, že jeho film nevznikne. Tato scéna také rámuje konec druhého aktu. Je to tedy BP2.

YOUTH - AKT 2



Graf č.2 – Youth Akt 2

34. Scéna 56 // 01:30:05

Boyle rozmlouvá s Jimem. Tvrdí, že je dobrý režisér ženských postav. Jimmy jej utěšuje, že je dobrý režisér všeho. V této scéně se Boyleova motivace (C.1) nejvíce tříští a nejvíce obnažuje ve dva sledovatelné cíle. Boyle sice chce (vnější cíl vyhrát) natočit film, který by ukončoval jeho kariéru, ale zároveň nyní poznáváme, že jej chce natočit tak, aby našel rozřešení pro svůj osobní život (který, jak víme od rozhovoru s jeho synem a s Fredem). Proto je pro něj důležité potvrdit si, že je dobrý režisér ženských rolí. Mluví tak o tom, že je schopen chápat ženy.

35. Scéna 57 // 01:31:11

Boyle má na pokoji k dispozici mladou společnici. Z předchozích scén víme, že je vozena na hotel, aby uspokojovala poslední sexuální apetyt bohatých starců. Boyle ji ale vyzývá, aby se s ním šla “jen” projít. (C.1)

36. Scéna 59 (01:32:30)

Lena rozmlouvá s instruktorem lezectví. (C.3)

37. Scéna 60 // 01:33:07

Boyle se loučí se svými mladými spolupracovníky. Utěšuje je, že i přes absenci Brandy je schopn film protlačit. Čtveřice mužských scenaristů je vůči tomu spíše skeptická. Když jejich vlak odjíždí s mladými na palubě, dochází ke snové scéně během, které Boyle vidí všechny herečky ze svých předchozích filmů. Opět se tedy jeho vnější a vnitřní cíl mísí a je jen těžké jej oddělit. (C.1)

38. Scéna 61 // 1:37:46 V této scéně se Fred svěruje Boylovi, že až jeho pobyt skončí tak se vrátí ke svému starému životu. Boyle oponuje. On se chystá udělat nový film. “Emoce nejsou přeceňované. Jsou všechno, co máme”, říká Boyle. Aby následně spáchal sebevraždu (C.1) Fred zůstává v pokoji sám. V této scéně dochází k vyvrcholení

boční linky a ta svým výsledkem ovlivňuje i Fredovu motivaci a dává ji znovu do pohybu. (A)

39. Scéna 63 // 01:41:15

Fred rozmlouvá s doktorem. Dozvídá se, že je absolutně zdraví (A) nemá ten nejmenší problém (narozdíl od toho co tvrdil Boylovi). Zároveň se dozvídá, že jeho kamarád neustále mluvil o jejich společné mladistvé lásce. (C.1)

40. Scéna 65 // 01:44:36

Fred navštěvuje svoji ženu. Až nyní se dozvídáme, že nebyla mrtvá, ale jen v pečovatelském domě. Fred se s ní snaží mluvit o jejich dětech. O věcech, které nemohou nikdy pochopit a o tom jak je společně přečkali. Není to ale část dialogu, která rozplétá Fredovu motivaci k jeho chování (A), ale poslední záběr ve kterém vidíme, že Fredova žena je mentálně vyřízená.

41. Scéna 66 // 01:47:46

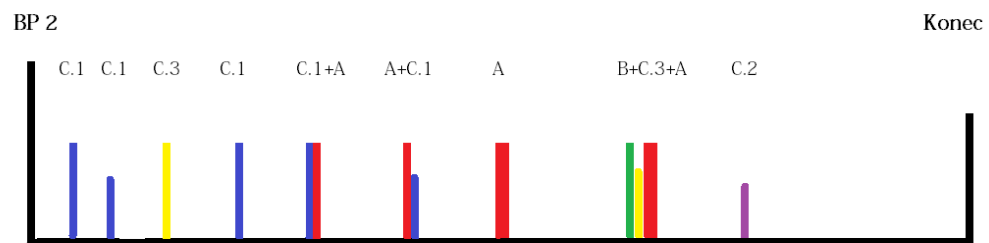
Koncertní síň. Na běloskvoucím se podiu čeká nastoupený orchestr na příchod královny a prince Phillipa. A také na dirigenta Freda Ballingera, který se nakonec rozhodl znovu zahrát svoji skladbu. (B). (tato linka je ukončena střihem na PD na královského ambasadora, který je do poslední chvíle nejistý, jestli Ballinger přijde). Ve scéně je ještě na moment záběr na jeho dceru, která překonala svůj ostych k lezení a je teď vysoko nad oblaky s instruktorem tím se její motivace naplňuje (C.3). Ve chvíli, kdy pěvkyně začne nápěv “Jednoduchých popěvků” (Simple songs) uzavírá se i Fredova osobní linka (A), zakončená detailem na Fredovu tvář. V průběhu performované skladby stříhá režisér na momenty ven z koncertního sálu. Nejdlejší prostor pro takový krok stranou pak věnuje tančící Masérce, která opět před obrazovkou vlní své ruce v tónech hrající nebeské melodie. (C.2)



Obr.:č.16 – Youth 06

Tím se film de-facto uzavírá.

YOUTH - AKT 3



Graf č.3 – Youth Akt 3

7.2 SHRNU TÍ ANALÝZY

Youth je vskutku podivuhodný film.

Jistá extravagance při práci s vizuálními motivy i všemi možnými motivacemi, nám nabízí dobrý příklad proto podívat se jak dovést dílo do zdárného a funkčního konce.

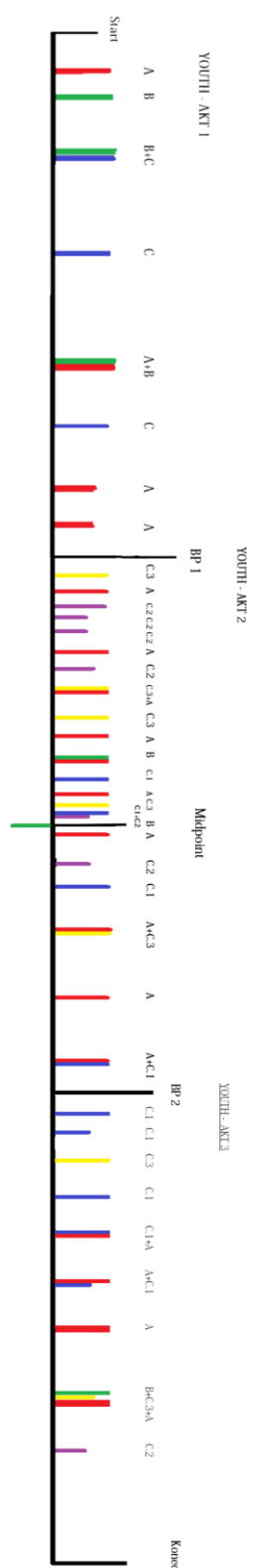
Motiv B (vnější cíl Freda Ballingera) je značně utlumený a postavený do pozadí. Jeho výskyt jsme našli ve třech místech rámuující začátek, střed a konec filmu. Možná právě toto je největší důkaz o “uměleckosti” námi zkoumaného filmu, protože odporuje Haugueho tvrzení, že vnější cíl je důležitější než vnitřní.

Naproti tomu vnitřní motivace (A) je mnohem více zkoumaná. V prvním aktu spíše jen představená, aby postupem stopáže rostla a na konci převzala hlavní úlohu. Nejvíce oslabená je kolem druhého bodu obratu, kdy vystupuje nejvíce motivace C.1.

Vzhledem k tomu, že Boylova linka je silná i v prvním aktu a strhává na sebe pozornost i okolo prostředku filmu je vidět jak moc byla pro autorský tým postava režiséra, který chce vytvořit velké dílo důležitá.

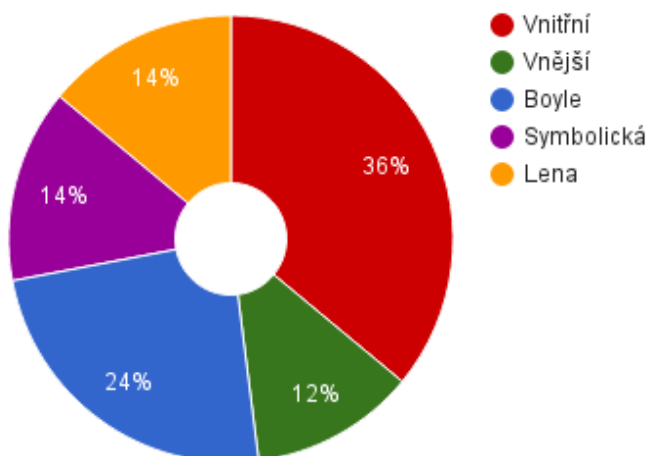
Fredova dcera Lena má nejvíce prostoru mezi začátkem druhého aktu a prostředkem filmu. Její C.3 motivace je naopak slabší po půlce (do popředí se dostává C.1) a v samém závěru je jen dořečena. (od půlky filmu do jeho konce je C.3 pozorovatelná 3x, zatímco od svého představení v BP1 až do půlky je pozorovatelná 4x).

Sorrentino důsledně pracuje i se symbolickými motivacemi, z nichž nejvíce akcentuje tancující Masérku. Nicméně je vidět, že všechny symbolické motivace (C.3), Sorrentino staví do popředí až ve chvíli, kdy jsou všechny ostatní důležité motivace představené. Jako kdyby motivace a tedy zkoumané charaktery, které je nesou, byli v jistém smyslu, hlavním cílem filmu - objevují se totiž v momentu, kterému Blake Snyder říká “Fun and games” a dávají divákům onen pocit, který sledoval trailer, uvidíte spoustu divných lidí v prostředí švýcarských alp.



Graf č.4 – Youth main

Poměr mezi postavami



Graf č.5 – Youth – poměr mezi postavami

7.3 YOUTH A STAR WARS

Rozhodnutí analyzovat Youth ze všech filmů, které jsem si vybral, nebylo náhodné. V mnoha ohledech se totiž podobá Hvězdným Válkám, filmu, který jsem řešil na samém začátku mé práce.

Mláďdí totiž plně ukazuje, že rozdíl existuje mezi postavami protagonisty a hrdiny. A aby tento rozdíl a úkrok byl funkční, musí být oba charaktery dobře prokreslené a uvěřitelné musí mít motivace, kterým rozumíme.

Jestliže jsme o Lukovi Skywalkerovi tvrdili, že je hrdina, ale jeho charakterový oblouk je o něco jednodušší než jeho kolegy Hana Sola, pojďme teď (s jistou nadsázkou) nakreslit stejnou paralelu mezi Freda a Boylea.

Fred je představen jako distingovaný, konzervativní dirigent vážné hudby. Jeho projev je povětšinou kontrolovaný. Je Angličan.

Boyle je filmový režisér. Několikrát je v příběhu zmíněno, že má za sebou krušný život, který ale nikdy není plně objeven. Jeho syn mu připomíná, že jej odvrhla žena. Je Američan.

Jejich dynamika je podobná oné ze Star Wars.

Boyle se například dostává na scénu poměrně pozdě, není vedle Freda hned od začátku, Boylova linka je dořešena před Fredovou a finální úkol tak zůstává pro protagonistu. Na "oficiální" stránce narativní teorie "Save the cat", původně definované Blakem Snyderem, Tom Reed identifikuje jako Midpoint původních Star Wars moment, kdy je pašerácká bárka Millenium Falcon vtáhnutá dovnitřku původní Hvězdy Smrti.

Jako BP2 dále identifikuje přípravu na finální bitvu a důrazem na: Luke nachází Hana při nakládání své odměny a ptá se jej, jestli se přidá k útoku. Han to odmítá a nazývá celou akci sebevražednou misí. Luke je roztrpčen Hanovou sobeckostí. Když jej opouští, Han mu znenadání řekne: "Ať tě provází síla."

Přičemž tento výraz zní jako autentické vyjádření přátelství a naděje, že Luke útok přežije. Zároveň to ukáže, že Han prochází změnou, protože dříve byl otevřeně sarkastický na účet „sentimentálních blábolů“.⁴¹

I v Youth je v BP2 sklouben s hlavním spojencem protagonisty. Midpoint je potom si-
ce navázán na Fred (protagonista), ale výskyt Boylových momentů je poměrně vysoký. (3)

⁴¹ URL: <http://www.savethecat.com/beatsheet/the-starwars-beatsheet-part-two>

8 ZÁPORY OSOVÉHO PŘÍSTUPU NEGATIVA NABÍZENÝCH TEORIÍ A JEJICH PŘÍPADNÁ NEFUNKČNOST

Myslím, že u každého tvůrčího teoretizování zůstává na konci otázka: jak moc je možné tvůrčí kanály analyzovat a následně jakékoliv teorie uvést v praxi. Podobně se mohou jevit i výše uvedené teorie, členění či příklady.

Samozřejmě hlavním problémem mých východisek je stručnost příkladů, které uvádím. Pro lepší představu bychom potřebovali podobně podrobně zanalyzovat podobné filmy na časové škále například dvaceti let.

Ale nejedná se jen o korelaci mezi časem a produkty, ale také měření jak ta či ona scéna funguje se svojí důležitostí v celku. Bylo by tedy třeba zjistit, jak významné scény jsou a jak moc motivace akcentují.

Samozřejmě žádný takový rozbor nemůže v konečném důsledku obstát bez luštění šifer záběrování, herecké akce či důkladného rozboru dialogu a použití tzv. "punchlines". Proto беру poslední část své práce (rozbor filmu *Mládí*) jako první krok na potencionálně dlouhé cestě k tomu plně porozumět vlivu motivace a jejich uplatnění v různých příbězích.

Jen díky sledování výskytu jednotlivých typů motivací (nejen temporytmiky střídání vnitřní a vnější) by se daly vyvodit širší závěry, které by nám napověděly, kam současná kinematografie směřuje a jak mohou tvůrci...stříhači...režiséři...scenáristi..., takový trend předjímat a formovat.

9 ZÁVĚR

Cíle a motivace filmových postav. Téma, které se během mé práce neustále rozvíjelo. Jakkoliv se na první pohled zdá jednoduchý sestup do podrobnějších úvah a teorií, které se k nim vážou, vznikají nové a nové možnosti jak k tématu přistupovat.

Výše zmíněný postup nemusí znamenat a neznamená kompletně ucelený přístup k tvorbě filmového díla. Sám o sobě nepomůže vytvořit kvalitní scénář. Nezajistí ojedinele kvalitní režii a nevyřeší otázky, které přináší střih. Domnívám se ovšem, že znalost těchto principů může všem výše zmíněným složkám dát nový pohled na jejich práci.

Při psaní scénáře přináší možnost porovnat zvolené motivace s definovanými a následně korigovat jejich využití při tvorbě nového textu. Nejedná se přitom o dogmata, ale o nápovědy a nástroje, které mohou z intuitivních principů vytvořit racionální tvorbu a volbu, což je ve filmovém průmyslu vždy to, co chtějí producenti a spolupracovníci slyšet. Režisér může nadefinované kategorie využít ke svým vědomým volbám k tomu, jak ke zpracování scény přistoupit. Může se díky rozdělení cílů a motivací rozhodnout jakým způsobem scény realizovat a zároveň může lépe identifikovat svoje vzorové modely a oblíbená díla. To vše může vést ke zdokonalení a vypilování vlastní techniky. A pro moji oblíbenou disciplínu - střih, přinášejí výše zmíněné kategorie nové poznatky k dramaturgické a strukturální vědomosti. Střih je umění odhalovat a navazovat informace v takovém pořadí a s takovým tempem, aby divák neměl šanci myslet na nic jiného než je vůle tvůrců.

Souhlasím s Haugem, že takový cíl závisí na emocích, které postavy nabízejí, a protože tvoření emocí s cíli a motivacemi souvisí, bylo jejich zkoumání na takovéto úrovni velmi přínosné. Pakliže by tedy hlavním důvodem, proč psát diplomové práce, mělo být lepší porozumění zvoleného tématu a nastartování obří fascinace jím. A také dobrý důvod vidět spoustu velmi dobrých filmů znovu a znovu a užít si mistrovské práce jejich autorů. Pakliže by tak zněl důvod proč psát diplomové práce. Považoval bych tuto práci za splněnou.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. 1st ed. New York: ReganBooks, 1997,. ISBN 0060391685.
- HAUGE, Michael. *Writing screenplays that sell* . New 20th anniversary ed., 1st CollinsReference ed. New York: CollinsReference, 2011,. ISBN 0061791431.
- HAUGE, Michael. *Selling your story in 60 seconds: the guaranteed way to get your screenplay or novel read*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2006. ISBN 19-329-0720-3.
- CAMBELL, Joseph. *The hero with a thousand faces* . 3rd ed. Novato, Calif.: New World Library, 2008,. Bollingen series, 17,. ISBN 978-1-57731-593-3.
- VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers* . 3rd ed. Studio City: Michael Wiese Productions, 2007, ISBN 978-1-932907-36-0.
- LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013, 218 s. ISBN 978-80-87500-30-9.
- FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005, 320 p. ISBN 03-853-3903-8.
- NAKONEČNÝ, Milan. *Základy psychologie: the guaranteed way to get your screenplay or novel read*. Praha: Academia, 1998. ISBN 80-200-0689-3.

PŁAŻEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. 1. vyd. Překlad Zdeněk Smejkal. Praha: Orbis, 1967, Filmové publikace.

MARTINŮ, Bohuslav. *The Epic of Gilgamesh: Epos o Gilgamešovi*. Překlad Ferdinand Pujman. Praha: Supraphon, 1976.

HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Velký psychologický slovník*. Ilustrace Karel Nepřaš. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-686-5.

WESTON, Judith. *Directing actors: creating memorable performances for film and television*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c1996. ISBN 09-411-8824

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr.: č 1 – Dělení hrdinů

Obr.: č 2 – Star Wars 01

Obr.: č 3 – Star Wars 02

Obr.: č 4 – Star Wars 03

Obr.: č.5 – konflikty

Obr.: č.6 – Sicario 01

Obr.: č.7 – Sicario 02

Obr.: č.8 – Sicario 03

Obr.: č.9 – Sicario 04

Obr.: č.10 – Boj s věcí

Obr.: č.11 – Youth 01

Obr.: č.12 – Youth 02

Obr.: č.13 – Youth 03

Obr.: č.14 – Youth 04

Obr.: č.15 – Youth 05

Obr.: č.16 – Youth 06

SEZNAM TABULEK

Tabulka č 1 – společné prvky

Tabulka č.2 – motivace

Tabulka č.3 – vnitřní cíl

Tabulka č.4 – vnější cíl

SEZNAM GRAFŮ

Graf č.1 – Youth Akt 1

Graf č.2 - Youth Akt 2

Graf č.3 – Youth Akt 3

Graf č.4 – Youth main

Graf č.5 – Youth – Poměr mezi postavami

