

Ironická kontrola idejí podle Roberta McKeeho

BcA. Milan Lukáč

Diplomová práce
2017



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize
akademický rok: 2016/2017

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Milan Lukáč**
Osobní číslo: **K15309**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Stříhová skladba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Ironická kontrola idejí podle Roberta McKeeho.

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:

ARONSON, LINDA: Scenář pro 21. století. Nakladatelství AMU, Praha 2014. ISBN 978-80-7331-314-2

LABÍK, L'UDOVÍT: Dramaturgia strihovej skladby, horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. VeRBuM, Zlín 2013. ISBN 978-80-87500-30-9

MCKEE, ROBERT: Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting. Harper-Collins Publishers, New York 1997. ISBN 0-06-039168-5


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

Ateliér Audiovize

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2016**

Termín odevzdání diplomové práce: **9. května 2017**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2016


doc. Mgr. A. Jana Jančková, ArtD.
děkanka



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

Ve Zlíně 4.5.2017

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

Táto práca je zameraná na problematiku teórií Roberta McKeeho, ktorý je priekopníkom vo vnímaní štruktúry filmového rozprávania. V úvode práce sú pomenované teórie, pojmy a prístupy, ktoré súvisia s McKeeho teóriou beatov, dramaturgickou stavbou filmu, činiteľmi sprostredkujúcimi posun deja, americkým a európskym vnímaním filmu a McKeeho prístupom k analýze beatov. Konkrétna teória je využitá na analýzu filmov Ethana a Joela Coenovcov. Následne je aplikovaná do praxe v dokumentárnom filme. Metódou skúmania pozitívnych a negatívnych nábojov klimaxov sa poukazuje na kontrasty a vedenie prevládajúcich ideí vo filmoch No Country for Old Men, Fargo, Inside Llewyn Davis a Burn After Reading.

Kľúčové slová: Prevládajúca idea. Kontrola ideí. Pesimistická idea. Idealistická idea. Ironická idea. Beat. Robert McKee. Ethan Coen. Joel Coen. No Country for Old Men.

ABSTRACT

This thesis is discussing issue of Robert McKees theories. Robert McKee is a revolutionarist in thinking about the film structure. First part of this thesis explains basic theory, terms and approaches which are related with Robert McKees theory of beats, film structure, elements for plot development, american and european perception of a film and McKees analysis of beats. This theory is used for an analysis of films, made by Ethan and Joel Coen. Theory is applicated into the documentary genre. With the method of analysis positive and negative charges of climaxes, points out the contrast and control of controlling ideas in movies No Country for Old Men, Fargo, Inside Llewyn Davis and Burn After Reading.

Keywords: Controlling idea. Control of ideas. Pessimistic idea. Idealistic idea. Ironic idea. Beat. Robert McKee. Ethan Coen. Joel Coen. No Country for Old Men.

Ďakujem profesorovi Labíkovi za vynaložený čas strávený konzultáciami, ktoré boli využité k dosiahnutiu čo najlepšej kvality prezentovanej práce. Ďalej by som chcel poďakovať MgA. Liborovi Nemeškalovi, ktorý ma spoločne s profesorom Labíkom, viedol počas celého štúdia na tejto škole a rady a poznatky oboch učiteľov mi boli cenným prínosom k môjmu profesnému aj osobnému životu.

Prehlasujem, že odovzdaná verzia diplomovej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	10
I. TEORETICKÁ ČASŤ	11
1 TEÓRIE, POJMY A PRÍSTUPY	12
1.1 Prevládajúca idea podľa Roberta Mckeeho.....	12
1.1.1 Ironická, pesimistická a idealistická idea.....	13
1.2 Idea podľa Hegela.....	16
1.3 Dramaturgické stavebné prvky	17
1.3.1 Záber.....	17
1.3.2 Scéna.....	17
1.3.3 Sekvencia.....	18
1.3.4 Akt	18
1.3.5 Beat.....	19
1.4 Posúvanie deja cez konflikt v rôznych formách.....	20
1.4.1 Konflikt.....	20
1.4.2 Zápletka	21
1.4.3 Klimax/Vyvrcholenie.....	22
1.4.4 Bod zvratu.....	22
1.5 Americký a európsky model filmu	23
1.5.1 Príbehová pyramída	23
1.6 Analýza scény podľa Roberta McKeeho	25
II. PRAKTICKÁ ČASŤ	28
2 ANALÝZA	29
2.1 No Country for Old Men.....	29
2.1.1 Strihová analýza.....	30
2.1.2 Analýza beatov so zameraním sa na úsek od zápletky po bod zvratu	33
2.1.3 Zhrnutie.....	55
2.2 Analýza negatívnych a pozitívnych nábojov klimaxov v scénach na úseku od premisy po posledný klimax	57
2.2.1 No Country for Old Men	58
2.2.2 Fargo.....	59
2.2.3 Inside Llewyn Davis	60
2.2.4 Burn After Reading.....	61

2.2.5 Zhrnutie.....	63
III. PROJEKTOVÁ ČASŤ	65
2.3 Analýza praktickej časti diplomovej práce	66
2.3.1 Emočný a racionálny strih	66
ZÁVER	69
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	72
ZOZNAM OBRÁZKOV	73
ZOZNAM TABULIEK	75
ZOZNAM PRÍLOH.....	76

ÚVOD

Filmová analýza sa vyvinula do podoby, v ktorej sa skúma každý elementárny prvok nachádzajúci sa vo filme. V dobe, v ktorej sa nachádzame, je strihová skladba a samotný strih tak variabilný, že jeho hranice takmer neexistujú. Preto sa do popredia dostávajú úzko súvisiace dramaturgické členy a samotná výpoveď filmu. Príbehy, ktoré filmy rozprávajú nesú posolstvá a idey, ktoré slúžia ako podvedomý edukatívny systém už vyše storočia. Podvedomou súčasťou filmu je aj idea, ktorá je predmetom skúmania tejto práce. Idea je základným prvkom výpovede autora a preto jej umiestnenie a vrstvenie stojí za preskúmanie. Podľa Roberta McKeeho sa idey delia na tri základné druhy: idealistickú, pesimistickú a ironickú. Text sa zaoberá hlavne ironickou ideou. Tieto idey so sebou nesú pozitívne a negatívne nábojové hodnoty, ktoré sú v práci preskúmané. Rieši sa ich rozmiestnenie, striedanie a následná aplikácia do praxe.

V práci sú analyzované pozitívne a negatívne náboje klimaxov v scénach a sekvenciách, rozloženie beatov a ich samotný význam a napokon prítomnosť idey vo formálnych prvkoch filmu. Tieto analýzy sa uplaňujú na filmy bratov Coenovcov. Zámerom je overiť teórie Roberta McKeeho, prípadne priniesť riešenie pre kontrolovanú tvorbu z tejto oblasti. Bratia Coenovci majú môj osobný obdiv, ale zároveň balancujú na hrane medzi európskym a americkým filmom a preto považujem selekciu ich filmov pre túto analýzu za ideálnu.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 TEÓRIE, POJMY A PRÍSTUPY

V tejto kapitole je vysvetlená všeobecná terminológia z oblasti strihovej skladby a dramaturgie.

1.1 Prevládajúca idea podľa Roberta McKeeho

Robert McKee je uznávaný filmový teoretik, ktorý šíri jeho teórie formou prednášok po celom svete. Od Los Angeles až po New York, cez Londýn, Rím, Paríž a mnohé ďalšie metropolitné mestá. Napísal niekoľko televíznych a celovečerných filmov, slúžil ako konzultant vo veľkých filmových spoločnostiach ako sú Tri-Star alebo Golden Harvest Films. Jeho teórie vychádzajú z rokov skúseností, ktoré nadobudol v prostredí filmovej produkcie a z jeho hlavného prístupu k získavaniu znalostí, z analýzy.

„Rozprávanie príbehu je kreatívnou demonštráciou pravdy. Príbeh je žijúcim dôkazom idey a jej následnej transformácie do akcie. Zápletková štruktúra je významovou štruktúrou, ktorou vyjadrujeme a potom potvrdzujeme naše idey, bez vysvetľovania.“¹

Chamtivosť, láska, sebeckosť, mier, kríza, smilstvo, závisť, chudoba, nevraživosť, vojna. Toto sú jedné z množstva slov, pod ktorými si ľudia môžu predstaviť zovšeobecný výraz pre tému. Slovo téma sa však v slovníku spisovateľa stalo natoľko používaným, že vo svojej podstate stráca význam. Podľa Roberta McKeeho, téma nie je slovom, ale celou vetou. Bude to veta, ktorá vystihuje zmysel celého príbehu. Robert McKee nepoužíva výraz „téma“, ale preferuje výraz „prevládajúca idea“. *„Pod prevládajúcou ideou rozumie ideu, ktorá pomenováva koreň alebo centrum idey, ale rovnako implikuje jej funkciu. Táto idea formuje spisovateľove strategické rozhodnutia.“* Prevládajúca idea

¹ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 113.

by mala byť vyjadriteľná v jednej vete a po premise, by mala byť prvá predstaviteľná.² Príklad: „Pre lásku sa opláti zomrieť.“ Idea je ukrytá niekde pod povrchom a jej prienik spoznávame vďaka štylistickým prostriedkom ako sú podtext, dvojité významy, nuansy a prostriedky im podobné.

Príbeh sa stáva žijúcou filozofiou vtedy, keď diváci dokážu pochopiť celok v okamihu, bez akejkoľvek vedomej myšlienky³. Bez reakcie je akcia zbytočná. Bez adresáta nepotrebujeme odosielateľa. Divák sa prostredníctvom nami prezentovaných ideí dostáva do situácie, v ktorej si asociuje udalosti nájdené v príbehu so svojimi vlastnými životnými skúsenosťami. Iróniou však je, že čím viac sú udalosti odohrávané sa v príbehu obmotané okolo jednej idey, tým viac významov publikum nájde. Taká je sila asociácie. Naopak, čím viac ideí sa do príbehu pokúsate nasadiť, tým je väčšia pravdepodobnosť, že vo výsledku nepoviete nič.

Prevládajúca idea má dva hlavné komponenty: hodnotu a príčinu. Tieto dve hodnoty vyjadrujú zmysel a jadro príbehu. Hodnota znamená primárnu hodnotu v jej pozitívnom alebo negatívnom náboji. Príčinu vyjadruje primárny dôvod, v ktorom sa život alebo svet protagonistu obracia od pozitívnej k negatívnej hodnote alebo od negatívnej k pozitívnej. Idea protagonistu, by mala byť v kontraste, s ideou antagonistu.⁴

Napríklad vo filme *Oldboy* sa obracia nespravodlivý trest hlavného hrdinu (nespravodlivosť - negatívny náboj) k spravodlivosti (spravodlivosť - pozitívny náboj).

1.1.1 Ironická, pesimistická a idealistická idea

Pojmy idealizmus, pesimizmus a irónia sú nám všetkým veľmi blízke. Tieto pojmy a vyznávanie ich ideológií siahajú do našich filozofií každodenného života. Film je odrazom našich životov, médiom, ktorého možnosťou je sprostredkovanie životných filozofií, s asociačnou a audiovizuálnou hodnotou. To všetko na rozmedzí jednej až troch

² MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 113.

³ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 113.

⁴ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 113.

hodín reálneho času. Namiesto toho, aby som popisoval význam týchto slov poučkami, mám pre vás niekoľko príkladov spomínaných ideí.

idealistická idea	pesimistická idea	ironická idea
Láska kvitne, keď obetujeme naše potreby pre potreby iných.	Láska ničí, keď prevláda sebeckosť, pred obetovaním potrieb pre iných.	Láska je oboje, potešenie aj bolesť, láska je nežnou krutosťou, o ktorú sa usilujeme, pretože život bez nej nemá žiaden zmysel. ⁵
Láska spôsobuje radosť.	Láska spôsobuje bolesť.	Je ťažké žiť s láskou, je ťažké žiť bez nej.

Príklad: Vo vrchole príbehu protagonista obetuje všetky jeho sny (pozitívna hodnota). Táto obeť sa stáva hodnotou zapredania jeho duše (negatívna hodnota) a to všetko k dosiahnutiu vytúženej rovnováhy života (pozitívna hodnota).

Pozitívna irónia: Kompulzívna snaha o súčasné hodnoty akými sú úspech, šťastie, sláva, sex, sila a mnoho ďalších vás zničia, ale keď včas uvidíte pravdu a zahodíte vašu posadnutosť, môžete byť vykúpený.

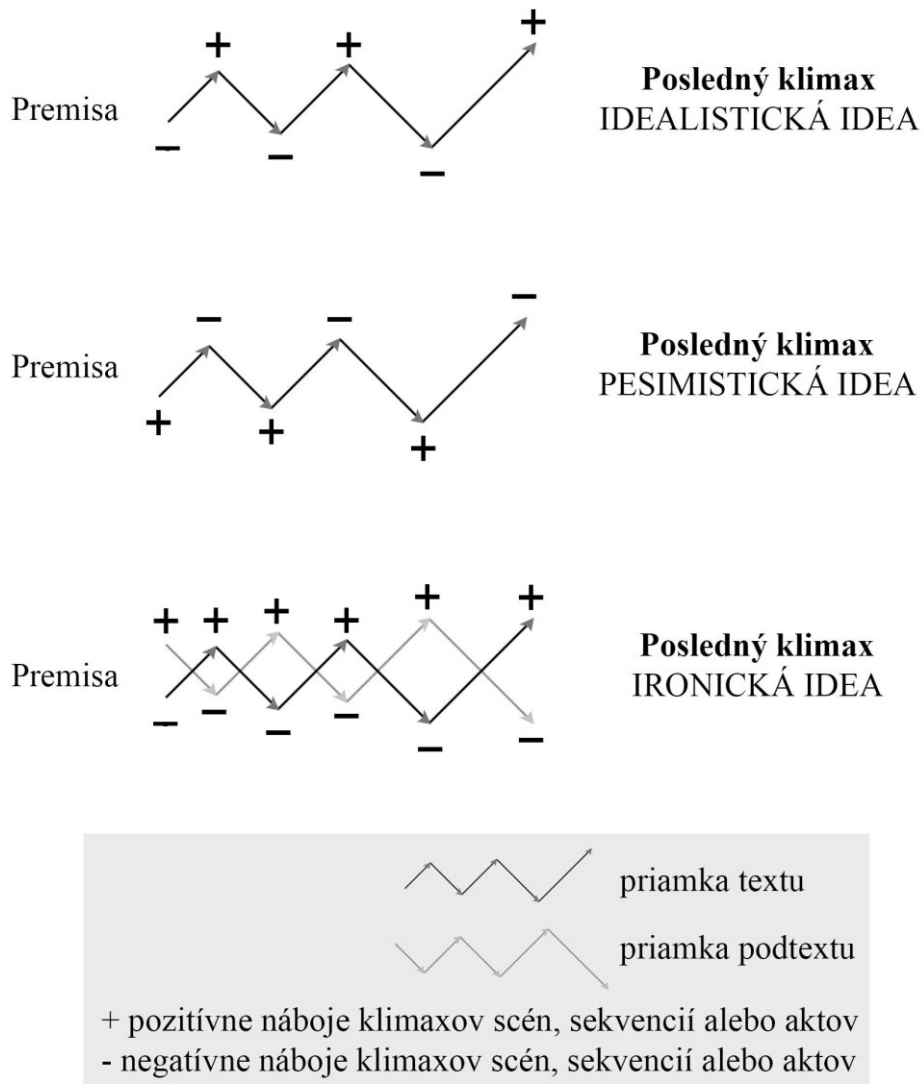
Negatívna irónia: Ak prilnete k vašej posadnutosti, vaše nemilosrdná snaha o dosiahnutie spomínaných hodnôt vám pomôže dosiahnuť vašu túžbu, ale neskôr vás zničí.⁶

Vzor pesimistickej a idealistickej idey dáva filmu len jednu výslednú koncovú hodnotu, ktorá je alebo pozitívna alebo negatívna. Pri pozitívnej dostáva hrdina všetko po čom túžil a pri negatívnej naopak. Vzor ironickej idey obohacuje film o pozitívnu a negatívnu hodnotu zároveň. Existuje známe príslovie, ktoré hovorí, že menej je niekedy viac,

⁵ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 113.

⁶ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 113.

ale v tomto prípade to tak určite neplatí.



7

Obr. 01 Idealistická, pesimistická a ironická idea

⁷ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 113.

1.2 Idea podľa Hegela

George Wilhelm Friedrich Hegel bol uznávaným filozofom začiatku 19. storočia, pôsobil v Nemecku a zaoberal sa objektívnym idealizmom. Prvotná pre neho bola práve čistá idea, ktorú neprisudzoval k nijakému rozumovému vnímaniu človeka. Všetko hmotné považoval za druhotné. Materiálne veci pre neho predstavovali iba zhmotnenie čistej idey, spôsob prejavu. Podľa Hegela je celý svet výtvorom čistej idey a jej vývoja ako tvorivej sily. Materiálny svet je pre neho súhrn foriem bytia, ztelesnenie čistej idey.

Duchovnú podstatu definoval ako čistú myšlienku. Upozorňoval na kategórie akými sú kvantita a kvalita, príčina a následok. Hegel sformuloval tri základné zákony myslenia: zákon prechodu kvantity v kvalitu, zákon vzájomného prenikania protikladov a zákon negácia negácie. Hegel vymedzil kategórie kvantity, kvality a miery a tieto kategórie považoval za základné počiatkové stupne vývoja idey. Tvrdil, že určitá vec prestáva byť tým čím je vo chvíli, keď stráca svoju kvalitu. Kvalita veci nie je totožná s vlastnosťami veci. Vec je tým, čím je, vďaka kvalite.

Kvantita je zas určením vonkajšieho bytia. Vonkajšieho, pretože kvantita je pre danú vec relatívne ľahostajná. Stolička zostane stoličkou, či má jeden meter alebo tri metre. Kvalita a kvantita sú v tomto ponímaní protikladmi. Miera, je zas určujúcim faktorom pre súlad medzi kvalitou a kvantitou. Zmena kvantity totiž priamo ovplyvňuje kvalitu, ale keď je vykonávaná v miere, kvalita sa nemení.

Druhým zákonom myslenia je zákon o prenikaní protikladov. Hegel poukazoval na to, že protiklady do seba neustále prenikajú, prelínajú sa, pôsobia na seba a sú v neustálom pohybe. Prevracajú jeden v druhý, utvrdzujú sa a negujú. Tento stav nazýva rozporom. Hovoril, že protiklady v sebe nesú podobné, spájajúce prvky. Svoje teórie demonštroval na magnetizme. Keď rozsekne magnet na dve časti, nevznikne magnet so severným pólom a južným pólom, pretože severný pól neexistuje bez južného a naopak. Pri protikladnosti v sebe nemá hocijaké iné, ale len svoje iné.

Posledným zákonom je negácia negácie. Rovnako ako predošlé, je určená zákonom myslenia a bytia. Idea pre Hegela existuje vo forme tézy, následne antitézy a syntézy. Klad, protiklad a spojenie. Téza je základným prvkom z ktorej následne vzniká antitéza a to práve negáciou. Syntéza je zas negáciou antitézy. Podľa Hegela sa základná myšlienka alebo téza obráti v antitézu, čiže vo svoj protiklad a následne vznikne vyššia myšlienka, ktorá je syntézou týchto dvoch myšlienok. Syntéza je síce opakom antitézy, ale nepopiera

ju celkovo, naopak je obohatená o zážitky z tézy a antitézy. Túto teóriu považoval za stelesnenú ideu. Práve negácia negácie je základom ironickej idey, ktorou sa budeme v práci zaoberať.⁸

1.3 Dramaturgické stavebné prvky

Každý príbehový formát má svoje časti, ktoré určujú jeho štruktúru a dajú sa rozdeliť na mikro, makro a mezoštruktúralne dramaturgické prvky. Rovnako je to aj vo filme. Film môžeme rozdeliť na prvky vertikálne a horizontálne. Medzi vertikálne prvky, ktorými sa budeme zaoberať, patrí napríklad záber, scéna, beat, sekvencia, akt a medzi horizontálne začiatok, stred a záver.

1.3.1 Záber

Záber je druhou najmenšou stavebnou jednotkou filmu. Pred ním sa nachádza filmové poličko a za ním scéna. Jeho začiatok a koniec je určený strihom a jeho dĺžka trvania sa líši od autora k autorovi. V prípade mnohých filmov je jeden záber jednou scénou.

„Funkcia záberu: Súvisí so štruktúrou umeleckého alebo publicistického diela ako obrazu.”⁹

1.3.2 Scéna

Scéna je spojením niekoľkých záberov odohrávajúcich sa v jednom prostredí. Priemerná dĺžka scény je približne tri až päť minút a priemerný počet scén vo filme

⁸ *Dialektika*. Hegelova dialektika [online]. Wikipedia: ©2017. Posledná zmena 15.01.2017, 09:25. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Dialectic>

⁹ KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002. ISBN 80-7331-896-2, str. 40.

je medzi päťdesiat až osemdesiat. Rovnako ako pri zábere, aj pri scéne jej dĺžka závisí na autorovi daného formátu. Každá scéna by mala mať svoj úvod, stred a záver a mala by posúvať dej vpred.

1.3.3 Sekvencia

Sekvencia je spojením niekoľkých scén nesúcich rovnakú emóciu alebo myšlienku. V sekvencii sa radením scén za sebou vytvárajú konflikty, dovysvetľujú neukončené situácie a ukončujú rozbehnuté príbehy.

1.3.4 Akt

Minimálny počet aktov na film je definovaný na číslo tri. Akt je súborom udalostí, ktoré sa dejú v živote hrdinu a zmena každého aktu prináša nové nezvratné následky. Najznámejšia je klasická trojaktová štruktúra, ktorá sa uplatňuje vo väčšine amerických filmov a zjednodušene môžeme jej časti pomenovať ako úvod, jadro a záver. V prvom akte sa nachádza predstavenie prostredia a hrdinov daného príbehu, v druhom akte sa hrdina stretáva s prekážkami a rozvíjajú sa príbehy načrtnuté v prvom akte. V akte treťom dáva hrdina do stávky všetko, aby naplnil svoju túžbu a následne mohol ukončiť všetky neukončené príbehy.

1.3.5 Beat

Beat podľa McKeeho znamená udalosť, ktorá posúva dej vpred. Beat je akciou a reakciou postavy a prostredia, niekoľkých postáv medzi sebou alebo prípadne konfliktom postavy so samým sebou.¹⁰

1.3.5.1 Pozitívny a negatívny náboj beatu

Negatívny a pozitívny náboj vo filme predstavuje emóciu, ktorá nesie pozitívnu alebo negatívnu hodnotu. Napr. informácia, že niekto vo filme zomrel je nabitá negatívnym nábojom. Naopak informácia, že sa niekto narodil bude nabitá nábojom pozitívnym. Beat však môže byť pozitívny a negatívny zároveň. Druh jeho náboja je priamo závislý od hľadiska rozprávania príbehu, ale aj od podtextu a kontextu preberanej scény. Ak sa vo filme nachádza udalosť, pri ktorej niekto umrie, pre protagonistu to môže znamenať rozdielnu hodnotu ako pre antagonistu.

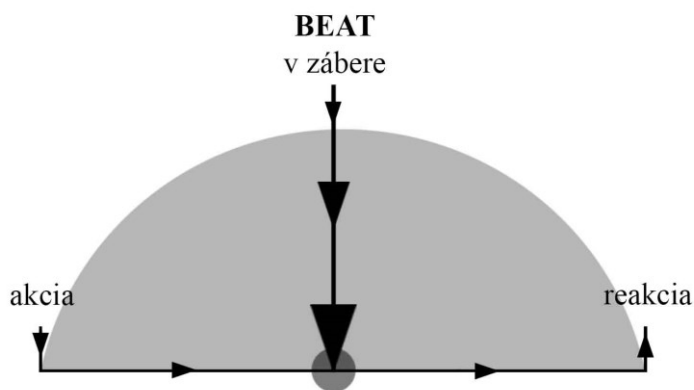
1.3.5.2 Beat podľa prof. Ľudovíta Labíka

Podľa prof. Ľudovíta Labíka je beatom minikonflikt vytvorený zrážkou dvoch hodnôt, kladnou a zápornou na najmenšej viditeľnej ploche. Beat je príčinou v pláne hrdinu, ktorá vytvára interakciu medzi postavami, je udalosťou, rozhodnutím alebo odhalením, ktoré slúži k posunu deja prostredníctvom minizvratu. Môže byť vyjadrený v dialógu, ale aj rakurzom, hudbou, svetlom alebo tempom. Prof. Labík delí beaty na tri kategórie:

¹⁰ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 37.

mikroštrukturálne, mezoštrukturálne a makroštrukturálne. Pričom najdôležitejšiu funkciu pripisuje beatom mezoštrukturálnym.¹¹

„Beat je zmenou správania v akcii a reakcii hrdinov. Nesprávne vytvorené beaty nútia neodvôvodnene spozornieť diváka.”¹²



Obr. 02 Beat v zábere

1.4 Posúvanie deja cez konflikt v rôznych formách

V každom filme sa stretávame s protagonistami, ktorí sa snažia niečo dosiahnuť. Ich hnacím motorom je túžba a ich komplikáciami sú konflikty, ktoré do príbehu dostávame pomocou dramaturgických štrukturálnych prvkov. My si spomenieme len tie najdôležitejšie a medzi tie patrí práve zápleтка a bod zvratu.

1.4.1 Konflikt

Konflikt je udalosťou, ktorá narúša našu alebo vonkajšiu rovnováhu v prostredí,

¹¹ LABÍK, Ľudovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9. str. 109-112.

¹² LABÍK, Ľudovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9. str. 109.

v ktorom sa „nič“ nedeje. Jeho hodnota sa líši vzhľadom na vonkajšie alebo vnútorné pohnútky. Preto rozdeľujeme konflikt na dva hlavné druhy a to vnútorný konflikt a vonkajší konflikt.¹³

Vnútorný konflikt vo filmovom príbehu je prežitý prostredníctvom postavy a jeho vnútorného sveta, ktorým môžu byť napr. pocity, potreby alebo myšlienky. Vonkajší konflikt alebo inak externý konflikt je konflikt, v ktorom sa postava dostáva do konfliktu s prostredím, ktoré ho obklopuje.

„Všetky udalosti nachádzajúce sa v príbehu sa posúvajú len prostredníctvom konfliktu.“¹⁴

1.4.2 Zápлетka

Zápлетka sa nachádza v prvom akte filmu, približne v piatich percentách dĺžky trvania filmu a je udalosťou, pri ktorej sa v živote hrdinu udeje niečo nečakané, narušujúce predurčenú rovnováhu. Divák po tomto konflikte čaká ako s touto udalosťou hrdina naloží alebo nenaloží. Zápлетkou môže byť napr. stretnutie osudovej ženy, obdržanie nejakého predmetu, pád meteoritu a mnoho ďalších udalostí.

„Zápлетka vytvára zmysluplnú zmenu v životnej situácii hrdinu, ktorá je vyjadrená a prežitá z hľadiska hodnoty a dosiahnutá prostredníctvom konfliktu.“¹⁵

„Dramatická premisa je súd, z ktorého v úsudku vyplýva nový súd. Podľa druhu úsudku môžu byť premisami najrozličnejšie súdy a ich kombinácie.“¹⁶

¹³ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 210.

¹⁴ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 210.

¹⁵ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 34.

¹⁶ LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9. str. 33.

1.4.2.1 Premisa

„Premisa je odpověďou na otázku: „Čo by sa stalo keby...?“ Zápletka, je odpověďou na otázku: „Čo najhoršie by sa mohlo stať nášmu protagonistovi? Ako by sa to mohlo zmeniť na najlepšiu udalosť, ktorá by sa mu mohla stať?“¹⁷

1.4.3 Klimax/Vyvrcholenie

Klimax je akčným a emocionálnym vrcholom. Vyvrcholenie môže niest' akt, sekvencia, ale aj scéna. Finálny klimax sa zvyčajne nachádza v deväťdesiatich percentách filmu.

1.4.4 Bod zvratu

Vo filmových teóriach sa popisujú zvyčajne dva body zvratu. Prvý bod zvratu nasleduje po zápletke a je jednou z najrozhodujúcejších udalostí v živote hrdinu. Pre hrdinu je situáciou z ktorej niet cesty späť. Nachádza sa približne v tretine filmu a po ňom nasleduje sled komplikácií, ktoré hrdina musí prekonať za vidinou dosiahnutia vytúženého cieľa. Druhý bod zvratu sa nachádza približne v dvoch tretinách filmu a je poslednou prekážkou pred šťastným koncom. Bod zvratu je chybou v pláne, ktorá zásadne mení nastavené podmienky v živote hrdinu.

¹⁷ LABÍK, Ľudovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9. str. 33.

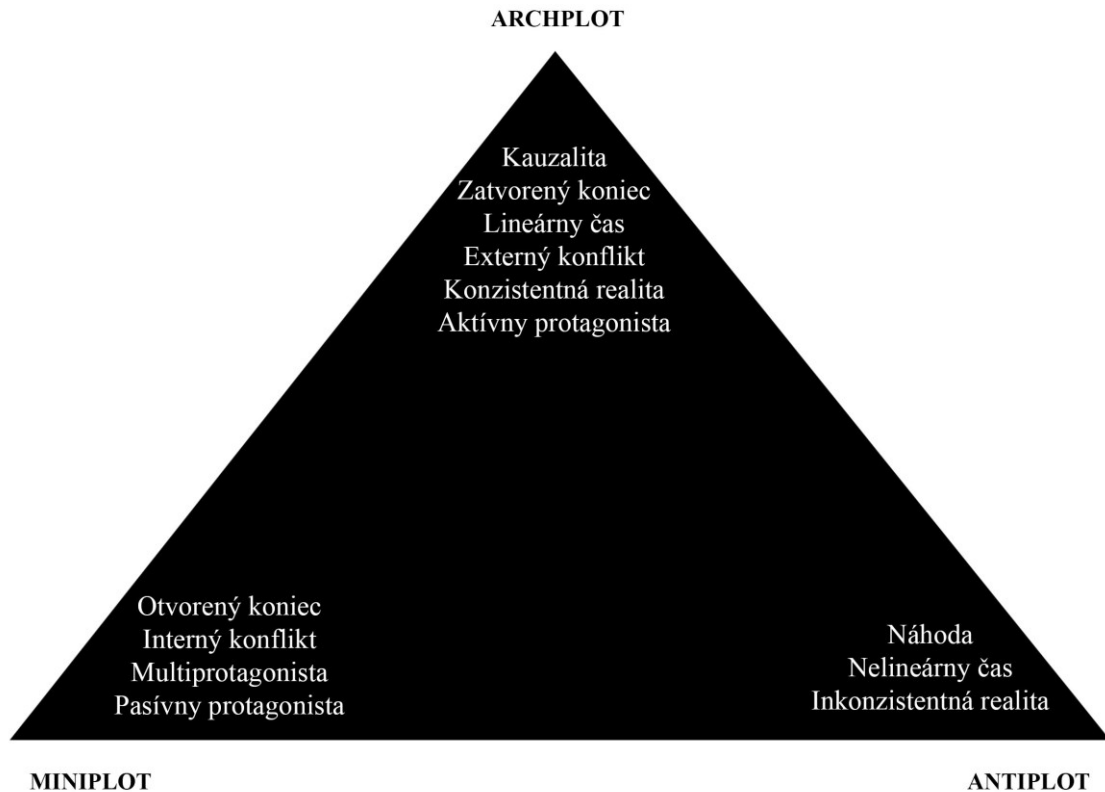
1.5 Americký a európsky model filmu

Amerika a Európa mali vždy rozdielny pohľad na prístup k filmu. Európa siaha viac po životných filozofiách a intelektuálnom publiku, Amerika zas cieľi na stopercentnú zábavu a o čo najširšie publikum. To však neznamená, že by americké filmy neniesli filozofie, sú však podstatne zjednodušené. Oba tieto filmové svety sa navzájom ovplyvňujú a snažia sa od seba niečo naučiť. Výsledkom spojenia týchto prístupov často vzniká film, ktorý sa svojim stvárnením a výpovednou hodnotou zapisuje do histórie. Podľa Roberta McKeeho by sme mohli tieto filmy rozdeliť do troch kategórií, ktoré si vysvetlíme na princípe príbehovej pyramídy.

1.5.1 Príbehová pyramída

Príbehovú pyramídu by sme mohli rozdeliť na tri kategórie, v ktorých každá pracuje s inými postupmi rozprávania príbehu. Patrí medzi ne klasický dizajn (archplot), ten je špecifický pre americký model filmu. Pričom minimalizmus (miniplot) a anti-štruktúra (antiplot) sú výsadou filmu európskeho.

Charakterizačné prvky príbehovej pyramídy:¹⁸



Obr. 03 Príbehová pyramída

Čím viac filmov v priebehu histórie vzniká, tým väčší počet týchto filmov nesie charakterizačné prvky rôznych kategórií príbehovej pyramídy. Nie vždy sa filmy dajú presne zaradiť, ale táto pyramída slúži ako podnet k uvažovaniu o týchto prístupoch.

¹⁸ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 45.

1.6 Analýza scény podľa Roberta McKeeho

Robert McKee vyvinul svoj vlastný druh analýzy, ktorá slúži k definícii spomínaných beatov.

„K analýze scény je potreba rozdeliť udalosti vo filme do levelov textu a podtextu. Toto je päť-krokový proces určený na odhalenie tajomstiev skrývajúcich sa v scéne: ”¹⁹

a) Definícia konfliktu²⁰

V prvom rade je potrebné si určiť kto poháňa analyzovanú scénu, kto ju motivuje a kvôli komu sa odohráva. Scénu môže poháňať akákoľvek postava, neživý objekt alebo akt prírody. Potom analýzu uplatníme na text a podtext analyzovanej postavy, definujeme si jej túžby, určíme brániace sily antagonizmu a motivácie antagonizmu. Ak je scéna dobre napísaná, výsledkom bude konflikt.

b) Zaznamenanie otváracej hodnoty²¹

Identifikujeme hodnotu v stávke a zaznamenáme si jej náboj. Ten môže byť pozitívny alebo negatívny.

Príklad:

hodnota: Sloboda. Náboj je negatívny, pretože postava je väzňom jej vlastných ambícií.

hodnota: Viera. Náboj je pozitívny, pretože verí, že ho Boh dostane z danej situácie.

¹⁹ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 257-258.

²⁰ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 257-258.

²¹ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 258.

c) Rozdelenie scény na beaty²²

Beat je výmenou akcie a reakcie v správaní postavy. Je potreba sa na scénu pozrieť z dvoch pohľadov. Prvým pohľadom je navonok. Čo charakter robí? Čo v skutočnosti robí? Tento krok si pomenujeme ako *podtextovú akciu* s aktívnou prechodnou frázou ako napríklad: „Žadoní, žobre, plazí sa po nohách.“ Frázy vyjadrujúce akciu v podtextovom vnímaní necharakterizujú aktivitu postavy doslovne. Idú hlbšie k pomenovaniu esenciálnej akcie postavy s emotívnymi konotáciami.

Poobzeráme sa po scéne a nájdeme reakciu, ktorú akcia spôsobila a pomenujeme ju reakciou s aktívnou prechodnou frázou ako napríklad: „Ignoruje námietku.“ Táto výmena akcie a reakcie je beatom.

d) Zaznamenanie uzatváracej hodnoty a následné porovnanie s otváracou hodnotou²³

Na konci scény preskúmame náboj hodnoty stavu postavy a popíšeme ho v pozitívnych alebo negatívnych podmienkach. Porovnáme tento krok s krokom dva. Ak sú poznámky rovnaké, aktivita medzi nimi je bez zápletky. Nič sa nezmenilo, pretože sa nič nestalo. Expozícia môže byť podaná divákovi, ale scéna je plochá. Ak sa na druhú stranu hodnota zmenila, scéna sa zmenila.

e) Prieskum beatov a lokalizácia bodu zvratu²⁴

Začneme otváracím beatom a poznamenáme prechodnú frázu pomenúvajúcu akciu postavy. Akonáhle lokalizujeme akciu alebo reakciu na konci scény, tvar alebo vzor by sa mal vynoriť.

V dobre navrhutej scéne, dokonca aj chovanie, ktoré vyzerá ako tobogán bude mať oblúk a účel. Vo vnútri oblúka lokalizujeme moment, kedy sa otvorí medzera medzi

²² MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 258-259.

²³ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 259.

²⁴ MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685, str. 259.

očekávaním a výsledkom. Výsledkom sú zmenené koncové hodnoty. Tento moment je bodom zvratu.

V následnej analýze spomínaných filmov si ukážeme ako sa táto technika aplikuje v praxi.

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

2 ANALÝZA

Táto kapitola sa zaoberá analýzou spomínaných filmov. Analýza slúži ako ukážka spôsobu, akým som detailne pristupoval k rozobratiu konkrétnej situácie či scény. Detailné rozobratie a poukázanie na veci, ktoré si divák nemusí bežne uvedomovať, je prínosné pre poznanie funkcie prvkov nachádzajúcich sa vo filme. Analýza odhaľuje tajomstvá, ktoré vo výslednom filme fungujú, ako nejaký druh mágie. Filmová veda dospela do štádia, v ktorom sa rozoberá každý pohyb, ktorý postava vykoná, každá vetu, ktorú povie a každý podtext, ktorý skrýva.

Predmetom môjho skúmania je vrstvenie ideí, ich náboj a variácie, ktoré slúžia k dosiahnutiu čo najkomplexnejšieho výsledku. Úsek od zápletky po bod zvratu som si vybral, pretože práve tieto dva štrukturálne body, sú hlavnými činiteľmi vo vesmíre a správaní filmového hrdinu. Práve pri týchto udalostiach sa dá skúmať nakoľko sa menia idey, ktoré si hrdina nesie pred a po vstupe do “jaskyne”. Scéna je zapísaná rovnako ako sa odohrávala vo filme a preto si každý čitateľ môže utvoriť názor na situáciu podľa seba.

2.1 No Country for Old Men



Obr. 04 No Country for Old Men

Dej sa odohráva v Texase v lete roku 1980 na pustých pláňach texaskej púšte. Ed Tom Bell (Tomy Lee Jones) je tunajším šerifom, ktorý vyšetroje zbesilé prípady odohrávajúce sa v danej oblasti. Llewelyn Moss (Josh Brolin), miestny obyvateľ, veterán na dôchodku objaví miesto prestrelky medzi tamojšími prekupníkmi drog, na mieste nájde mŕtve telá, mŕtvych psov a spolu s nimi balík peňazí, ktorý si okamžite privlastní. Jeho svedomie ho privedie späť na miesto činu, kde sa dostáva do prestrelky so spomínanými prekupníkmi a taktiež vlastníkmi peňazí, ktoré si samovoľne privlastnil. Táto udalosť spúšťa hru na mačku a myš. Jediné po čom Llewelyn túži je zabezpečenie jeho rodiny a tak ich aj s balíkom peňazí posielajú do bezpečnej zóny mimo domova. Proti nemu je vyslaný chladnokrvný zabijak Anton Chigurh (Javier Barden), aby nadobudol stratené peniaze. Do hry vstupuje aj ďalší lovec ľudí Carson Wells (Woody Herelson), ktorý Llewelynovi ponúkne ochranu a majiteľom peňazí ich bezpečný návrat. Nie je však nič čo by Antonovi zabránilo v jeho misii a ospravedlnilo činy, ktoré osvojením peňazí protagonisti napáchali. Anton získava peniaze a všetci ostatní tvrdo zaplatia za svoje činy.

2.1.1 Strihová analýza

Tento oscarový snímok by si okrem perfektnej réžie a perfektného scenára určite zaslúžil cenu aj za najlepší strih. Budovanie napätia a striedanie obrazov nesie zaujímavé poňatie v pohľade na formálnu stránku filmu. Bratia Coenovci počas celého trvania filmu hrajú so svojimi divákmi hru na mačku a myš. V úvodných dvoch minútach nám autor predstavuje prostredie zábermi krajiny, v ktorej sa dej bude odohrávať. Predstavuje uvádzača, ktorý dej uvádza hovoreným slovom, ale jeho totožnosť a funkcia sa odhalí až približne v prvej tretine filmu. Už z expozície cítime, že ide o western, nastoluje náladu aj temporytmus, ktorý je pomalý ako plynutie času na západe. V úvode autor predstavuje antagonistu aj jeho charakter v spojení so zvláštnou rekvizitou, ktorou je plynová bomba s hadičkou vedúcou do rukáva postavy.

Približne v piatej minúte spoznáваме druhú postavu. Či je táto postava protagonistom alebo antagonistom, o tom by sa dalo dohadovať, ale určite nás jej príbeh prevádza takmer dve tretiny filmu.

Stále však nevieme kto je uvádzač. Príbehy v tomto filme sa odohrávajú zväčša paralelne. V určitých napínavých situáciách je využívaný krížový strih, ktorý vytvára

napätie medzi postavami. Protagonista je trpezlivý a rozvážny. Prostredníctvom jeho postavy prichádza zápletka.

Autor zaujímavo pracuje s motívmi. Väčšinu motívov predstavuje iná postava ako tá, ktorá ich dokončí. Jedným z dôvodov môže byť, že postavy majú veľa spoločného, ale možno chcel autor touto formou rozprávania iba zaujať, odskúšať nové postupy. Motivické dvojice: motív vody, mince, vyhľadávača, záclony, ponožiek, prenasledovania, prestrelky, košele, ošetrenia, Vietnamu, piva, havárie a mnoho ďalších.



Obr. 05 No Country for Old Men - Motivické dvojice vo filme

Autor charakterizuje postavy cez ich konanie, nárečie a správanie k iným postavám. Zavádza diváka tak, aby nevedel či sa situácie odohrávajú v rovnakom čase, na rovnakom mieste alebo nie. V časti v ktorej čakáme čo sa bude s protagonistom ďalej diať, sa autor odstriháva na obraz s antagonistom.



Obr. 06 No Country for Old men - Prechod v scéne z jednej postavy na druhú

V expozícii filmu sa autor prechodom od obrazu k obrazu, od postavy k postave hral s divákovým zavádzaním, teraz však predstavuje postavu cez predom známu rekvizitu. Zvyšuje sa tempo striedania scén. Zisťujeme prepojenie protagonistu s antagonistom. Rozvíjajú sa predstavené motívy ako motív zbrane, motív mince, motív záclony, motív mlieka a ponožiek. Autor vytvára napätie postavením protagonistu a antagonistu do situácie, kedy jeden o tom druhom vie a naopak.



Obr. 07 No Country for Old - Budovanie napätia

Bratia Coenovci sa okrem réžie venujú aj strihovej skladbe. V dnešnej dobe už nie je veľa strihových pravidiel, ktoré by sa nedali porušiť a preto dávam veľký význam dramaturgii. Strihová skladba filmov Coenovcov je v celku jednoduchá, no napriek tomu inšpiratívna. Hlavu zamotávajú divákovi striedaním obrazov, ktoré blízko súvisí s dramaturgiou. Využívajú zväčša ostré strihy, občas pre zmiernenie tempa využívajú prelínačky a zalínačky. Pracujú so všetkými formami narácie, lineárnou, paralelnou, retrospektívnou aj krížovou. Vo svojich filmoch využívajú prevažne široké zábery, ale to neobmedzuje ich prácu s induktívnou a deduktívnou montážou. Neexperimentujú s farebnými teplotami, farebné vyjadrenie je pre nich vecou dobového zaradenia.



Obr. 08 No Country for Old Men – Veľký celok

2.1.2 Analýza beatov so zameraním sa na úsek od zápletky po bod zvratu



Obr. 09 No Country for Old Men – Zápletky a bod zvratu

2.1.2.1 Sekvencia č. 01



Obr. 10 No Country for Old Men – Sekvencia č. 01

a) Definícia konfliktu

Hlavným hybateľom scény je Llewyn, ktorého potrebou, povinnosťou a túžbou je zabezpečenie jeho rodiny. Preto sa vyberá na lov a snaží sa uloviť zvieru či už na večeru,

alebo na predaj. Scéna je taktiež poháňaná jeho zvedavosťou, čo je v tomto prípade jedným z antagonismov danej scény. Zvedavosť mu bráni v tom, aby sa otočil a išiel hľadať zdroj, ktorým zabezpečí jeho rodinu niekde inde a bezpečnejšie. Zvedavosť je kauzálnym dôvodom prečo on a jeho rodina v závere filmu umierajú. Druhým, fyzickým antagonistom je majiteľ Llewelynom nájdených peňazí a prostriedky ním použité. Zvyčajne, keď chcú dve osoby rovnakú vec, výsledkom je konflikt.

Llewelynove potreba zabezpečovania vyžaduje kolektivizáciu nadobudnutých vecí. Iróniou je, že práve táto kolektivizácia vecí, ktorá slúži pozitívnemu (zabezpečenie rodiny), je zároveň negatívnou (zbieranie vecí, ktoré mu nepatria a neskôr ho zabijú).



Obr. 11 No Country for Old - Llewelyn

b) Zaznamenanie otváracej hodnoty

Hodnota: ZABEZPEČOVANIE.



Obr. 12 No Country for Old Men - Zabezpečovanie

Otváracia hodnota je pozitívna a zároveň negatívna. Pozitívne je, že Llewelyn je pre svoju rodinu ochotný urobiť čokoľvek. Negatívnu stránkou vecí však je, že pre to musí zabíjať a kraďnúť. Aj keď sa jedná o zabitie zvierat'a, kvôli nutnosti bytia a ukradnuté peniaze patria ľuďom, ktorí ich tiež získali špinavou cestou.

c) Rozdelenie scény na beaty

EXT. PÚŠŤ, TEXAS

BEAT 1

V pustatine sa pasú zvieratá, Llewelyn na nich mieri puškou.

LLEWELYN

Stoj kľudne.

Llewelynova akcia: LOV.

Llewelyn strieľa a zasahuje, nie je to však smrteľný zásah.

Reakcia zvierat: ÚTEK.

LLEWELYN

Kurva!

Llewelyn odkladá pušku, približuje sa k miestu zásahu. Prichádza k miestu zásahu, kde nachádza krv postreleného zvierat'a.

Llewelynovou hlavnou túžbou je zabezpečenie rodiny. Na to, aby ju zabezpečil nesmie prísť domov s prázdnyimi rukami. Rozhodne sa postrelené zviera prenasledovať. Pri prezeraní krvavej stopy narazí na zaujímavejšie zistenie a jeho základná túžba spolu s kuriozitou ho nenechajú dlho čakať.

BEAT 2

Na zemi v mieste kde Llewelyn postrelil zviera, ležia dve krvavé stopy. V diaľke napravo od miesta zásahu spozoruje postreleného psa.

Akcia psa: UTEKÁ PRED NEBEZPEČENSTVOM.

Llewelyn sleduje jeho stopu a určuje odkiaľ uteká.

Llewelynova reakcia: IDE SMEROM K NEBEZPEČENSTVU.

Llewelyn nacháda miesto činu, sleduje ho ďalekohľadom.

BEAT 3

Všetci na mieste činu sú mŕtvi. Llewelyn opatrne prechádza miesto činu, v aute nachádza mŕtveho muža.

Llewelynova akcia: OHROZENIE SAMÉHO SEBA.

Llewelynova reakcia: ĽAHOSTAJNOSŤ ZISTENIA 1. KRÁT.

Z Llewelynových reakcií je jasné, že nezažíva takúto situáciu prvý krát. Je nadmieru opatrný, ale zistenie, že všetci na mieste činu sú mŕtvi s ním ani kúsok nepohlo. Každá zdravá osoba by v takejto situácii zavolała políciu, ale Llewelyn vie, že ak by políciu zavolał, nič by z danej situácie neutŕžil. Čo by znamenalo, že by prišiel domov s prázdny-
mi rukami. Prítomnosť základnej hodnoty.

BEAT 4

Llewelyn stále opatrne prechádza miesto činu, otvára ďalšie dvere, kde zisťuje, že jeden priekupník prežil.

Llewelynova akcia: VÄČŠÍ STUPEŇ OHROZENIA.

Llewelynova reakcia: ĽAHOSTAJNOSŤ ZISTENIA 2. KRÁT.

BEAT 5

PRIEKUPNÍK

Vodu. Vodu, prosím.

Akcia priekupníka: ŽOBRANIE.

Llewelyn odoberie postrelenému mužovi zbraň.

Llewelynova reakcia: IGNOROVANIE.

BEAT 6

PRIEKUPNÍK

Vodu.

Akcia priekupníka: ŽOBRANIE.

Llewelynova reakcia: ZASADENIE ZAMIETAVÉHO POSTOJA.

LLEWELYN

Ja žiadnu vodu nemám.

Llewelyn si privlastní náboje, priekupníka odzbrojí a pozbiera čo po sebe zanechal. Priekupník len sedí a vôbec ho netrápi čo Llewelyn robí.

PRIEKUPNÍK

Vodu.

LLEWELYN

Už som ti povedal, že žiadnu vodu nemám.

Llewelyn opúšťa postreleného muža, prezerá si kufor auta.

Llewelyn namiesto toho, aby priekupníkovi pomohol, odoberá všetky jeho zbrane a pokračuje v tom, čo bolo jeho zámerom od začiatku. Z podtextu vyplýva, že on žiadnym grázlom pomáhať nebude. Scéna nielen popisuje situáciu, ale určuje pravý charakter postavy. Llewelyn sa javí ako odvážny, rozumný, ale zároveň si uvedomuje svoju hlúposť.

BEAT 7

Llewelyn nachádza drogy na korbe auta. Vracia sa späť k priekupníkovi.

Llewelynova akcia: VYŠETRUJE, DEDUKUJE.

LLEWELYN

Hovoriš po anglicky? Kde je ten posledný človek? Posledný človek. Ten čo zostal stáť, musel tu byť. Kam išiel?

PRIEKUPNÍK

Vodu.

LLEWELYN

Naspäť by som išiel rovnakou cestou.

PRIEKUPNÍK

Zatvor tie dvere. Kvôli vlkom.

Prekupníková reakcia: ŽOBRE.

LLEWELYN

Žiadni vlci tu nie sú.

Llewelyn odchádza z miesta činu, vyberá sa hľadať posledného muža, drogy necháva tam. Prechádza ďalej, pozoruje okolie ďalekohľadom.

LLEWELYN

Určite si kryješ chrbát.

LLEWELYN

A ja blbec ti leziem do rany. Ale keď si zastavil, zastavil si v tieni.

Llewelyn pokračuje v pátraní.

V tejto situácii už vieme, že Llewelyna na ceste za jeho cieľom nič nezastaví. Rozhodne sa nasledovať svoje inštinkty, ale sám si dobre uvedomuje, že ho jeho základná potreba môže dostať do problémov a nie je úplne rozumnou. Zanechanie drog na korbe auta svedčí o tom, že je relatívne správny človek.

BEAT 8

Llewelyn nachádza posledného muža, chvíľku ho pozoruje, keď zisťuje, že len tak posedáva, prechádza k nemu.

Llewelynova akcia: POZORUJE, STRIEHNE.

Llewelynova reakcia: "LOVÍ".

BEAT 9

Llewelyn sa opatrne približuje k druhému priekupníkovi, zisťuje, že je mŕtvy. Prehľadáva veci, ktoré pri sebe mŕtvy priekupník zanechal. Najprv ho odzbrojí a neskôr nachádza balík peňazí pri ňom ležiaci.

Priekupníková akcia: NEČINNOSŤ.

LLEWELYN

Áno.

Llewelynova reakcia: KONČÍ LOV/ZABEZPEČIL ÚLOVOK.

LLEWELYN

Hm.

Llewelyn necháva priekupníka ležať a odchádza s ulovenou korisťou.

Llewelynova misia bola úspešná. Nedoniesol síce domov mŕtvolu koristiť, ale podarilo sa mu nadobudnúť balík peňazí, ktorý tento úlovok ľahko nahradí. Jeho základná potreba bola naplnená. Niekedy však rozhodnutia, ktoré spravíme nie sú vždy správne a ich následky sú nezvratné. Téma márnosti a skazeného sveta je prítomná takmer v každej akcii a reakcii postáv.

d) Zaznamenanie uzatváracej hodnoty

Hodnota: ZABEZPEČENIE.



Obr. 13 No Country for Old Men - Zabezpečenie

Podobne ako pri otváracjej hodnote, aj tu sa stretávame s tým, že hodnota má pozitívny a zároveň negatívny náboj. Je síce pozitívne, že Llewelynovi sa podarilo nadobudnúť prostriedky na zabezpečenie svojej rodiny, negatívnou stránkou veci je však spôsob, akým ich nadobudol a samotný objekt nadobudnutia. V porovnaní so začiatkom

sekvencie nám vychádza niekoľko kontrastov.

1.

NEMÁ PROSTRIEDKY NA ZABEZPEČENIE RODINY proti MÁ PROSTRIEDKY NA ZABEZPEČENIE RODINY.

2.

NEZABIL, NEULOVIL ZVIERA proti ULOVIL BALÍK PEŇAZÍ, NO ZA AKÚ CENU.

e) Prieskum beatov a lokalizácia bodu zvratu

1. Lov, zabezpečovanie / Útek, nezabezpečenie
2. Útek pred nebezpečenstvom / Postavenie sa nebezpečenstvu
3. Ohrozenie samého seba / Ľahostajnosť voči výške ohrozenia
4. Zvýšené ohrozenie / Opätovný ľahostajnosť voči ohrozeniu
5. Žobranie / Ignorovanie
6. Žobranie / Zamietnutie požiadavky
7. Vyšetovanie, dedukcia, ignorovanie / Žobranie
8. Pozorovanie, striehnutie / Lov, zabezpečovanie
9. Nečinnosť / Zabezpečenie úlovku

Akcia a reakcia vo filme buduje progres v budovaní napätia a vývoji príbehu či postavy. Bod zvratu nastáva vo chvíli, kedy Llewelyn naplní jeho základnú motiváciu z úvodu scény, ktorou bolo získanie prostriedkov na zabezpečenie rodiny.

2.1.2.2 *Sekvencia č. 02*Obr. 14 *No Country for Old Men* – Sekvencia č. 02

a) Definícia konfliktu

Túto scénu poháňa Llewelynova manželka Carla, ktorá od chvíle ako Llewelyn príde domov, zisťuje čo vlastne celý deň robil. Táto scéna je v podstate o oboch. Divák síce vie čo Llewelyn celý deň robil, autor však dáva priestor jeho postave, aby podporila jednu z hlavných tém príbehu, ktorou je márnosť. Podobne ako v predošlej scéne, aj tu je jedným z antagonizmov zvedavosť. Túto zvedavosť predstavuje Carla. Carla, ktorá je nadmieru zvedavá a nevedomuje si riziká, ktorým sa môže vystaviť v prípade, že by poznala pravdu. Llewelynovou základnou túžbou je ochrana milovanej osoby. Carlinou túžbou je dozvedieť sa čo jej manžel celý deň robil, ale s podtextom lásky. Carla totiž nechce, aby sa Llewelynovi prihodilo čokoľvek zlé. Carla je v podstate mentorom, ktorý sa pokúša o nasmerovanie svojho manžela. Llewelynova túžba valcuje Carlinu. Llewelyn tak dáva

najavo svoju dominanciju a uprednostňuje pre neho dôležitejšie rozhodnutia pred tými menej dôležitými a zároveň podporuje ideu nezastaviteľnej budúcnosti.



Obr. 15 No Country for Old Men – Carla

b) Zaznamenanie otváracej hodnoty

Hodnota: OCHRANA.



Obr. 16 No Country for Old Men - Ochrana

Opäť sa stretávame s nábojom, ktorý je negatívny a zároveň pozitívny. Je síce pozitívne, že Llewelyn chce ochrániť svoju manželku a je ochotný za to nasadiť svoj život. Carla, ale od neho nič také nevyžadovala. Jej hlavnou túžbou je mať Llewelyna po boku.

c) Rozdelenie scény na beaty

INT. TRAILER, TEXAS

BEAT 1

Llewelyn prichádza domov. Na tabuli pred jeho domom visí nápis: Trailer Park, Sanderson, Texas. Llewelyn skrýva zbraň, ktorú našiel a vchádza do traileru.

Llewelynova akcia: OCHRAŇUJE.

Vo vnútri traileru je zapnutý televízor, postavy v televízore vedú dialóg.

POSTAVA ŽENY

Ku mne nechceš ísť?

POSTAVA MUŽA

Tvoj byt je prvé miesto, kde ma Danzer a Dora budú hľadať.

POSTAVA ŽENY

Pokiaľ sa to dozvedia.

Reakcia postáv v TV: VYSVETLUJE PREČO JE POTREBA SCHOVAŤ ZBRAŇ (okrem toho nepriamo naznačuje nový motív).

BEAT 2

V traileri na gauči sedí Llewelynova manželka.

CARLA

Čo je v tej taške?

Carlina akcia: VYZVEDÁ, KRITIZUJE, OCHRAŇUJE.

LLEWELYN

Je plná peňazí.

Llewelynova reakcia: IRONICKY VTIPKUJE, OCHRAŇUJE.

CARLA

No to by bol deň.

Llewelynova manželka Carla vidí svojho manžela po celom dni a nesie so sebou neznámu tašku. Samozrejme ju zaujíma čo jej manžel celý deň robil, jej vyzvedanie je prostriedkom ku zdeleniu informácie o jeho dni a prípadnej kritike jeho správania. Llewelyn síce odpovedá priamo, vyznie to však ako sarkazmus a tak nie je jasné či hovorí pravdu alebo nie. Konflikt prichádza stretom dvoch pohľadov na ochranu toho druhého.

Llewelyn prechádza do izby, odkladá si druhú zbraň za opasok.

CARLA

Kde si zobral tú zbraň?

LLEWELYN

Tam kde majú zbrane.

Llewelyn sa snaží zo situácie dostať prostredníctvom sarkazmu, nechce jej totiž klamať, ale zároveň ju nechce vystaviť nebezpečenstvu, takže čím menej vie, tým lepšie.

CARLA

Ty si ju kúpil?

LLEWELYN

Nie, našiel som ju.

Llewelyn sa vracia naspäť do miestnosti s televízorom, odkladá klobúk, otvára chladničku.

CARLA

Llewelyn!

Carla dáva najavo, že ju tie naťahovačky nebavia.

LLEWELYN

Čo?! Daj si pohov.

BEAT 3

CARLA

Za čo si ju vymenil?

Carlina akcia: PODOZRIEVA.

LLEWELYN

Nemusiš všetko vedieť, Carlo Jean.

Llewelynova reakcia: OCHRAŇUJE 2. KRÁT.

BEAT 4

Llewelyn si sadá ku Carle, otvára pivo.

CARLA

Toto by som mala vedieť.

Carlina akcia: SNAŽÍ SA ZÍSKAŤ DÔVERU, PRESADIŤ PRAVDU.

LLEWELYN

Keď budeš pyskovať, odtiahnem ťa dozadu a pretiahnem.

Llewelynova reakcia: ŽARTUJE A ZÁROVEŇ OCHRANŮJE (dvojzmysel).

BEAT 5

CARLA

Kecy.

Carlina akcia: NAZÝVA HO POSEROM.

LLEWELYN

Len pokračuj.

Llewelynova reakcia: VYJADRUJE DOMINANCIU.

Doteraz bol vo vedení Llewelyn, no Carla sa snaží presadiť svoju pravdu. Llewelyn však veľmi dobre vie prečo, to robí a tak má Carla veľmi mizivé šance.

BEAT 6

CARLA

Dobre, ja to nechcem vedieť. Ani to, kde si bol celý deň.

Carlina akcia: KLAME.

LLEWELYN

To sa mi páči.

Llewelynova reakcia: VÍŤAZÍ.

Carla zisťuje, že tento boj je vopred prehratý a tak sa rozhodne ustúpiť. Na konci dialógu povie, že ona vlastne nechce vedieť, kde celý deň bol. Čo je presným opakom toho čo robí od začiatku. Hlavným cieľom pre Llewelyna bolo ochrániť jeho rodinu a to tak, že im neprezradí to čo nie je potrebné a to sa mu podarilo.

d) Zaznamenanie uzatvárajacej hodnoty

Hodnota: OCHRÁNENIE.



Obr. 17 No Country for Old Men - Ochránenie

Llewelyn síce tento boj vyhráva, čo je pozitívne. Negatívne však je, že nech mlčí ako chce, Carla je do situácie zatahnutá a preto sa z nej živá nedostane.

e) Prieskum beatov a lokalizácia bodu zvratu

1. Ochraňuje / Popisuje
2. Vyzvedá, kritizuje, ochraňuje / Ochraňuje 2. krát
3. Podozrieva / Ochraňuje 3. krát
4. Snaží sa získať dôveru / Žartuje a zároveň ochraňuje
5. Nazýva ho poserom / Vyjadruje dominanciu
6. Klame, používa inú taktiku / Víťazí

Beaty sú veľmi podobné a v podstate po celý čas ide obom o to isté, ochrániť toho druhého. Variácia tohoto prvku je však vyjadrená rôznymi taktikami, ktoré Carla na Llewelyna uplatňuje. Ten však presadzuje svoju dominanciu a víťazí. Rovnako ako v predošlej sekvencii, aj v tejto sa Llewelynova idea dominantnejšia a tak násobí svoj účinok, ktorý sa uberá rovnakým smerom. Bod zvratu nastáva v poslednom beate,

kedy sa prejaví víťazstvo ich boja o dominanciu. Kto chce koho ochrániť viac.

2.1.2.3 Sekvencia č. 03



Obr. 18 No Country for Old Men – Sekvencia č. 03

a) Definícia konfliktu



Obr. 19 No Country for Old Men – Llewelyn

Scénu poháňa Llewelyn. Carla je poslednou výzvou pre zmenu Llewelynovo rozhodnutia. Llewelyn chce doma pokojne spať, jeho antagonizmom je však jeho svedomie, ktoré mu to nedovoľuje. Opäť sa dostáva do konfliktu, pretože má potrebu pomáhať iným. Robí to však aj pre seba, aby utíšil svoje svedomie. Druhým antagonizmom sú sily, ktoré idú po tom čo si on privlastnil a neprestanú dokým to nedostanú.

b) Zaznamenanie otváracej hodnoty

Hodnota: POMOC INÝM. POMOC SEBE SAMÉMU.



Obr. 20 No Country for Old Men - Pomoc

Pomáhanie iným je blízko spojené s pomáhaním sebe samému. Riešenie vonkajších konfliktov často prospieva riešeniu tých vnútorných, osobných. Pozitívne je, že sa postava Llewelyna snaží pomáhať iným a tým aj sebe, ale negatívne, že sa práve týmto činom vystavuje nebezpečenstvu.

c) Rozdelenie scény na beaty

INT. TRAILER, TEXAS

BEAT 1

Llewelyn leží v posteli, nevie zaspáť.

Llewelynova akcia: LUTUJE, PREMÝŠĽA O SVOJEJ VINE.

LLEWELYN

No dobre.

Llewelynova reakcia: CHYSTÁ SA CHYBU NAPRAVIŤ.

Táto scéna je jedným z rozhodujúcich momentov, pri ktorom sa ukáže, že Llewelyn nie je žiaden grázel. Odhaľuje tak svoju dobrú dušu a zároveň ukazuje, že aj on sa môže myliť.

BEAT 2

Llewelyn napúšťa vodu do bandasky. Carlu to prebudí, tá sa ide pozrieť za ním.

CARLA

Llewelyn?

LLEWELYN

Čo?

CARLA

Čo robíš láska?

LLEWELYN

Idem von.

Bandaska je naplnená, Llewelyn ju zatvára.

CARLA

Ale kam?

LLEWELYN

Mám nejaké resty, ale skoro sa vrátim.

CARLA

A čo budeš akože robiť?

LLEWELYN

Napravovať jednu hroznú kravinu, ale idem tak či tak. Keby som sa nevrátil, povedz mame, že ju mám rád.

Llewelynova akcia: NAZVANIE SA HLUPÁKOM.

CARLA

Tvoja matka je mŕtva Llewelyn.

LLEWELYN

Tak jej to poviem sám.

Llewelynova reakcia: ODSÚDENIE NA SMRŤ.

Llewelyn si berie klobúk a odchádza.

Llewelyn si dobre uvedomuje akému riziku sa vystavuje. Napriek tomu je jeho potreba pomôcť iným, zachovať sa správne, silnejšia ako jeho vlastné bezpečie. Jedným z dôvodov prečo Llewelyn vyznie ako správny človek je, že si svoju hlúposť sám uvedomuje.

EXT. PÚŠŤ, TEXAS**BEAT 3**

Llewelyn si baterkou prezerá mapu, štartuje auto a odchádza. Prichádza na miesto činu, v ruke nesie bandasku s vodou. Tesne pred autom sa zastaví a váha.

Llewelynova akcia: ZVAŽOVANIE ROZHODNUTIA.

Llewelynova reakcia: PODSTÚPENIE RIZIKA

Obzerá sa okolo seba, vyberá zbraň a opatrne kontroluje auto.

V tejto scéne mal Llewelyn poslednú možnosť vrátiť sa. To však nie je v jeho povahe a tak sa rozhoduje podstúpiť riziko. Tento čin je, ale v kontraste s jeho potrebou z predošlej sekvencie. V predošlej sekvencii robí všetko preto, aby zabezpečil svoju rodinu, v tejto je však ochotný obetovať ich bezpečie pre pomoc cudziemu človeku.

BEAT 4

Vo vnútri auta leží mŕtvy priekupník. Po tom ako ho skontroluje sa otáča a zisťuje, že má návštevu.

Akcia pašerákov: LOV NA LLEWELLYNA, BOJ O TO ČO JE ICH.

Uteká aby si zachránil svoj holý život, ale pri úteku po ňom začnú strieľať. Schováva sa pod autom a čaká na správnu chvíľu. Útočníci sa blížia a tak mu nezostáva nič iné ako začať utekať. Útočníci sú v presile. Llewelyn uteká o život, pašeráci ho prenasledujú autom a pritom na neho strieľajú.

Reakcia Llewelyna: BOJ O HOLÝ ŽIVOT.

BEAT 5

Llewelyn dostáva zásah a skáče do rieky, aby sa zachránil.

Akcia pašerákov: ZASIAHNUTIE CIEĽA. UBLÍŽENIE.

Pašeráci za ním vypúšťajú psa, ktorý ho prenasleduje. Pláva na druhú stranu rieky, vylieza z vody, ale pes je tesne za ním.

Reakcia Llewelyna: NEPRESTÁVA BOJOVAŤ.

Vytahuje zbraň, snaží sa ju rýchlo usušiť a v poslednej chvíli po psovi vypáli. Pes umiera a Llewelyn tentokrát vyhral.

Dostali sme sa do momentu bodu zvratu. Odtiaľto sa život Llewelyna zásadne zmení a to bez možnosti návratu. Llewelyn mal niekoľko možností otočiť sa a prehodnotiť svoje činy. Jeho charakter mu to však neumožnil.

d) Zaznamenanie uzatváracej hodnoty a následné porovnanie s otváracou hodnotou

Hodnota: POŠKODENIE INÝCH. POŠKODENIE SEBA SAMÉHO.



Obr. 21 No Country for Old Men – Poškodenie seba a iných

Náboj na konci tejto scény je čisto negatívny. Nielen, že Llewelyn nikomu nepomohol, dokonca uškodil sebe aj svojim bližným a to tým, že na mieste činu po sebe zanechal dôkazy. Pozitívny môže byť akurát z hľadiska antagonizmu, pretože sa fyzickým postavám antagonizmu podarilo vypátrať zdroj ich problémov.

e) Prieskum beatov a lokalizácia bodu zvratu

1. Lútuje, premýšľa o svojej vine / Chystá sa napraviť chybu
2. Nazýva sa hlupákom / Odsudzuje sa na smrť
3. Zvažuje svoje rozhodnutia / Podstupuje riziko
4. Stretáva sa s protivníkmi / Bojuje o holý život
5. Je zranený / Neprestáva však bojovať

Bod zvratu sa nachádza v 4. beate. Toto je úsek, pri ktorom sa mení celý vesmír jedného z hlavných hrdinov príbehu.

2.1.3 Zhrnutie

Autori prostredníctvom akcie a reakcie vytvárajú konflikty a posúvajú dej na niekoľkých dimenziách. Niet miesta vo filme kedy by sa nič nedialo. Každá akcia posúva nejaký motív a reakcia vytvára plochu pre ďalší. Robert McKee vo svojej knihe *Story* tvrdí, že beaty vo filme sa nachádzajú každých päť minút. V tomto filme je skutočnosťou, že beat nájdeme každých niekoľko sekúnd. Je zaujímavé pozorovať, že beaty vznikajú vo väčších intervaloch v scénach, v ktorých nemáme dialóg. Čo však Robert McKee nepopisuje je fakt, že tieto beaty sa vzťahujú na akčný aj vzťahový príbeh hrdinu a ich vývin môžeme zaznamenávať vo forme motívov. To nastoluje otázku: “Aký je rozdiel medzi beatom a motívom?” Aby som predišiel unáhleným súdom, túto otázku budem riešiť v závere práce.

Film *No Country for Old Men* rieši otázku márnosti a skazeného sveta zbraňami. Vo filme prevláda idea: Nedá sa zastaviť nezastaviteľné a nedá sa vrátiť neodvrátiteľné. Čím viac sa o to človek pokúša, tým viac môže pri jeho ceste stratiť. McKee vo svojej kapitole o prevládajúcich ideách tvrdí, že idea sa vyskytuje vo filme bez toho, aby o nej postavy museli hovoriť. V tomto filme to však nie je pravdou. Šerif ako protago-

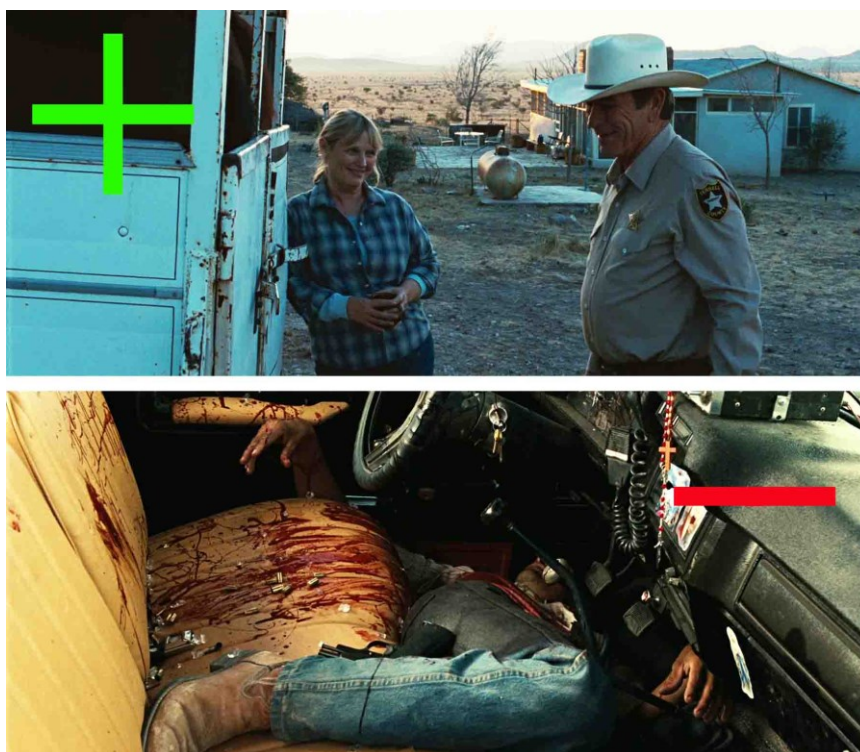
nista filmu, ideu opakuje v úvode, strede aj závere filmu. Prítomnosť idey vo všetkých scénach, ale naozaj vedie ku komplexnému výsledku. Postava Llewelyna napreduje ako tank, bezhlavo a bez vidiny možných následkov. Každá situácia v týchto scénach tomu naznačuje. Napr. keď Llewelyn nájde miesto nevydareného odovzdania peňazí, alebo keď sa mu manželka snaží pomôcť. Všetko v týchto scénach je márne, keď existujú tvrdohlavé postavy ako je Llewelyn. Všade, kde sa ocitá, nachádzame spúšť, ktorej následky sa nedajú vrátiť. Postava Llewelyna v sebe nesie kopec pozitívnych vlastností, ale ako správne vytvorená postava aj kopec chýb. Všetky tieto vlastnosti sa vyjadrujú vo sférach vonkajších a vnútorných konfliktov.

Film *No Country for Old Men* je skutočným príkladom vrstvenia prevládajúcej idey, ale napriek tomu vzhľadom na množstvo motívov vo filme je jej vyznenie nie úplne jasné.

2.2 Analýza negatívnych a pozitívnych nábojov klimaxov v scénach na úseku od premisy po posledný klimax

V nasledujúcich kapitole je znázornený podrobný rozbor filmu vzhľadom na jeho pozitívne a negatívne náboje v klimaxoch scén, sekvencií alebo aktoch. Film s ironickou ideou funguje na vrstvách textu a podtextu a preto sú náboje rozdelené do týchto dvoch kategórií. Text považujem za externé vyjadrenie konfliktov a podtext za ich dosah vzhľadom na nadobudnuté informácie, informácie pre budúcnosť, kontext a skryté správanie postáv.

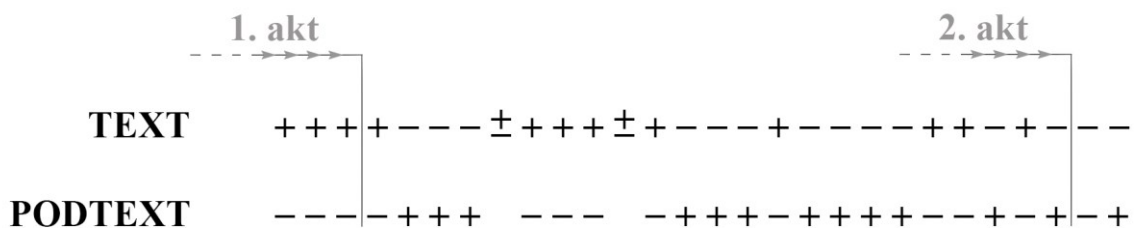
Pre analýzu som si vybral nasledujúce filmy: No Country for Old Men, Fargo, Burn After Reading a Inside Llewyn Davis. Film No Country for Old Men som si vybral pretože nesie charakteristické prvky zo všetkých charakteristík príbehovej pyramídy. Film Fargo som vybral pretože je veľmi podobný filmu No Country for Old Men a môže byť zaujímave poňatie dvoch podobných prístupov s kontrastnými prvkami. Film Burn After Reading je takmer typický archplot a čo je zaujímavé prekypuje veľkým počtom postáv. A film Inside Llewyn Davis naopak disponuje len jednou ústrednou postavou a približuje sa k európskemu modelu filmu.



Obr. 22 No Country for Old Men – pozitívny a negatívny náboj

2.2.1 No Country for Old Men

Narozdiel od idealistickej alebo pesimistickej idey, sa tá ironická najviac približuje k ponímaniu sveta tak ako ho poznáme. Nastavuje pravidlá, ktoré ukazujú svet a postavy v jeho dobrých aj zlých stránkach. Podrobný popis skúmaných udalostí nájdete v prílohe diplomovej práce.



Obr. č. 23 Pozitívne a negatívne náboje klimaxov scén

Autori filmu bratia Coenovci si na sprostredkovanie svojich ideí vybrali niekoľko postáv a každá z nich poháňa ideu iným spôsobom. Archetypy týchto postáv sú vystavané na kontrastoch a navzájom sa dopĺňajú. Vo filme *No Country for Old Men* máme šesť línií s rôznymi archetypmi, ktoré v ich svete majú nemalú úlohu. Patrí tam línia šerif a jeho pomocník, Llewelyn, Anton, Carson Wells, majitelia peňazí a majitelia drôg, mexikánci.

Postava šerifa a jeho pomocníka tvorí určite stránku protagonistizmu. Tieto postavy nesú ideu skazeného sveta. Šerif je zastáncom sveta bez zbraní a spomína na svet aký bol pred niekoľkými rokmi, kedy bol šerifom jeho otec a predtým jeho starý otec. Šerif je takmer nestrannou postavou, ktorá vedie vyšetovanie z pohodlia domova. Uvedomuje si, že vo svete v ktorom sa nedá nič zastaviť nemá zmysel púšťať sa do niečoho čo by ho mohlo zabiť. Šerif je v tomto príbehu zároveň nositeľom témy aj vo forme hovoreného slova. Má dokonalé dedukčné schopnosti, roky skúseností a jeho prostredníctvom sa dovysvetľujú predstavené motívy Llewelyna a Antona.

Llewelyn je takzvaným falošným protagonistom. Zo začiatku si myslíme, že je to náš najsprávnejší hrdina, ale postupne zisťujeme, že má mnoho chýb. V expozícii filmu sú pozitívne a negatívne náboje ukryté v texte a podtexte takmer vyvážené. Llewelynovi sa v jeho externých konfliktoch ukrýva prevažne pozitívny náboj, čiže veci, ktoré sa mu externe dejú sú viacmenej pozitívne. Z hľadiska podtextu však všetko jeho konanie smeruje k negatívne vyvrcholeniu. Llewelyn je v tomto prípade nositeľom témy marnosti,

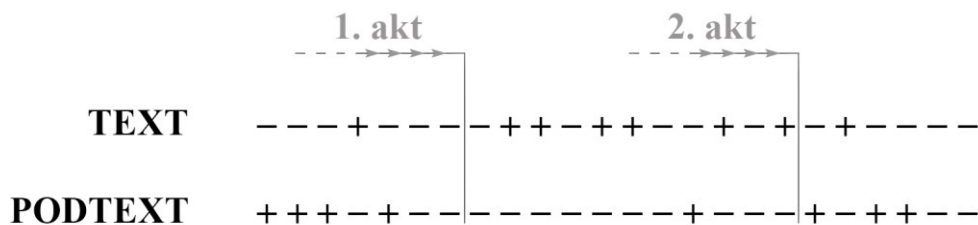
Témou tohoto filmu je chamtivosť. Chamtivosť doháňa postavy do situácií v ktorých sa viac a viac zamotávajú a je prítomná skoro vo všetkých líniach filmu. Chamtivosť a hon za peniazmi prinášajú kopu nešťastia, život je o väčších veciach ako o malých peniazoch. Aj takto by sa dala zdefinovať idea tohoto filmu. Ironické na tom je, že vo veľa prípadoch peniaze tvoria prostriedky na dosiahnutie šťastia, teda aspoň to je to čo si ľudia myslia. Nositeľom pozitívnej stránky idey je protagonistka Magie, ktorá vedie vyšetovanie proti zbesilým únosom odohrávajúcim sa v tamojšom mestečku. Pri nej nachádzame najviac pozitívnych nábojov či už v podtexte alebo texte filmu. O filme Fargo sa nedá povedať, že by náboje jeho klimaxov stále viedli k pozitívnym a zároveň negatívnym výsledkom. Všetky udalosti v tomto filme vedú skôr k pesimistickým výsledkom aj keď protagonistka Magie dáva nádej ľuďom, ktorí môžu veriť, že dobro v tomto filme stále existuje. Prostriedkom tejto nádeje je aj potomok, ktorého čaká.

Irónia vo filme Fargo často funguje na báze pozitívnej hodnoty v texte filmu, ale pritom podtext odkazuje na jeho negatívnu hodnotu. Táto negatívna hodnota je najčastejšie badateľná v postavách antagonizmu. Okrem Magie sú antagonisti v podstate všetci. Sú to ztroskotanci, ktorých konanie vedie čoraz viac a viac k negatívnym výsledkom. Rovnako ako vo filme No Country for Old Men, je aj tu hľadisko nezanedbateľným prvkom v určovaní, čo je pre naše ponímanie pozitívne a čo negatívne. Možno sa dá objektívne určiť čo je vzhľadom na "vyššie dobro" pozitívne a čo negatívne, ale každá postava v každom príbehu funguje vďaka asociáciám a preto je toto zaradenie relatívne. Vo filme som objavil konkrétne dvadsaťdva pozitívnych nábojov v texte z finálneho počtu tridsaťsedem nábojov. Dá sa teda povedať, že prevažuje počet pozitívnych nábojov. Toto tvrdenie však neplatí pre podtext. V podtexte som zaznamenal iba dva pozitívne náboje z 37. V podstate to znamená, že akokoľvek je externý konflikt postavy pozitívny, všetko čo sa vo filme deje speje k negatívnym hodnotám.

2.2.3 Inside Llewyn Davis

Film Inside Llewyn Davis sa z analyzovaných filmov najviac približuje európskemu zmýšľaniu diváka. Popredie externých konfliktov vo filme dáva možnosť prieniku konfliktov vnútorných a osobných akými sú existencia, šťastie, hľadanie samého seba, či svojho miesta na tomto svete. Hlavný hrdina Llewyn sa pokúša o vybudovanie sólovej

kariéry, ale neuvedomuje si, že na to aby sa vysporiadal s okolím, musí sa najprv vysporiadať so sebou a svojou minulosťou. Tento hrdina si so sebou nesie niekoľko chýb, ale našťastie aj niekoľko talentov, ktoré túto rovnováhu sympatií vyvažujú.



Obr. č. 25 Pozitívne a negatívne náboje klimaxov scén

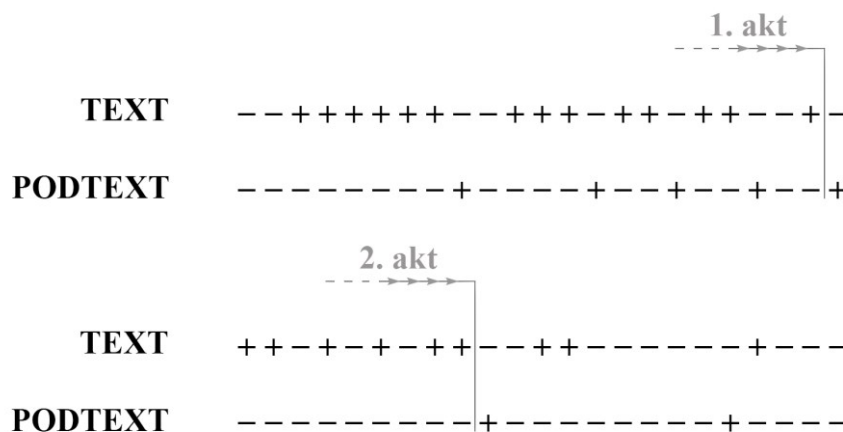
Počet pozitívnych nábojov v texte a podtexte je vyvážený. Narozdiel od postáv filmu Fargo má hlavný hrdina Llewyn, vzhľadom na podtext, stále šancu na záchranu. Jediné čo musí urobiť je nechať problémy, ktorého ťažia za sebou. Film si síce so sebou nesie myšlienku nenapraviteľnosti, ale napriek veľkému počtu negatívnych východísk Llewyn stále a stále dostáva nové šance na nápravu. Llewelyn je síce múdry a talentovaný, ale zároveň je vážnom svojho ega a ambícií.

Irónia v tomto filme funguje vo väčšine prípadov na externých konfliktoch. Postava dáva Llewynovi nádej pre zmenu, no v zápätí situáciu zmetie tým, že si Llewyn šancu nádeje zle vysvetlil. Narozdiel od Farga nám pozitívne náboje v tomto filme utvárajú kladný pohľad na hlavného hrdinu, pretože sám hrdina nemôže za to, že si nevie pomôcť.

Narozdiel od filmov blížiacich sa k archplotu, je tento film oveľa rozporupľnejší. Pozitívne a negatívne náboje majú nepravidelnú štruktúru a ich podtext je takmer nevysvetliteľný. Práve tento fakt môže byť dôvodom, prečo film pôsobí na diváka menej intenzívne ako predošlé filmy.

2.2.4 Burn After Reading

Film Burn After Reading je o niečo odlišnejší ako predošlé filmy. V príbehovej pyramíde by som ho zaradil do archplotu, aj keď nemá jedného hrdinu, ale hrdinov je hneď niekoľko. Zo všetkých analyzovaných filmov je tento naplnený najväčším počtom dejovým línií a to na najkratšom časovom úseku. Myslím si, že práve to je dôvodom prečo sú aj jeho pozitívne a negatívne náboje také pestré.



Obr. č. 26 Pozitívne a negatívne náboje klimaxov scén

Film je pestrý na externé aj vnútorné konfliktky a je príkladom filmu, ktorý nesie toľko myšlienok, že v konečnom výsledku si nie sme istý, čo nám chcel autor vlastne povedať. Bratia Coenovci to dokonca vtipne komentujú v záverečnej scéne filmu, v ktorej postavy riešia otázku, že čo sme si z toho všetkého odniesli. Ich odpoveďou je: “Nevieme.” Film *Burn After Reading* rieši otázky klamstva, smilstva, korupcie, pokrytectva, krízy, pretváranky, hľadani šťastia a mnohé ďalšie. Z celého toho kolotoča vychádza na povrch idea, že život je vlastne hrou, ale keď nehráme podľa jeho pravidiel, môže nás priviesť k šialenstvu. Výhrou je šťastie. Iróniou je, že každý má tieto pravidlá nastavené inak a ľudia sú príliš hlúpi a zaneprázdnení hľadaním niečoho, čo nie je pre život dôležité. Táto idea spolu s ideou život je cesta sa nesie v každej línii tohoto filmu. Celý film je jedna veľká “fun and games”.

Vo filme sa život v súžití s partnermi a jedincami ukazuje zväčša ako negatívny. Naopak osobný život, nesie pozitívne náboje čo nás vedie k myšlienke, že robte to čo je dobré pre vás a nie pre ostatných. Čo je tiež iróniou, ktorej je tento film plný. Irónia tu vyznieva z konfliktov medzi sebou a okolím a samozrejme kontrastmi scén s rôznymi dejovými líniami. Veľa dejových línii dáva možnosť častému striedaniu pozitívnych a negatívnych nábojov textu a podtextu. Expozícia filmu je postavená na pozitívnych externých konfliktoch a postupne prechádza do tých negatívnych. Od druhého bodu zvratu takmer všetko čo sa udeje, je pre postavu a jej kontext negatívne. Z môjho emočného prežívania filmu, malo toto násobenie negatívneho väčší dopad na katarziu z filmu ako vo filmoch predošlých. Z filmov, ktoré som skúmal je tento najkratší, ale má paradoxne najviac klimaxov.

2.2.5 Zhrnutie

Pozitívne a negatívne náboje sú úzko spojené s výberom charakterizačných vlastností postáv a ich charakterom. Pozitívne hodnoty sa častejšie vyskytujú pri postavách, ktoré majú kladné charakterizačné vlastnosti akými sú napr. inteligencia alebo rôzne nadobudnuté talenty. Naopak u postáv, ktoré sú hlúpe a neschopné je badateľný väčší počet negatívnych hodnôt. Pozitívnosť a negatívnosť týchto hodnôt však nie je určená tým či sa postava vybrala “správny” alebo “nesprávny” smerom vo svojom živote. Napr. postava Antona Chighura z filmu *No Country for Old Men* je negatívnou postavou, ale s pozitívnymi talentami, ktoré často vedú k pozitívnym výsledkom.

PRÍBEHOVÁ PYRAMÍDA	No Country for Old Men	Fargo	Burn After Reading	Inside Llewys Davis
kauzalita	áno	áno	áno	áno
uzavretý koniec	nie	áno	áno	nie
lineárny čas	nie	áno	áno	nie
ext. konflikt	áno	áno	áno	nie
1 protagonista	nie	áno	nie	áno
konzistentná realita	nie	áno	áno	nie
aktívny protagonista	áno	áno	áno	nie
otvorený koniec	áno	nie	nie	áno
interný konflikt	áno	áno	áno	áno
multiprotagonista	áno	nie	áno	nie
pasívny protagonistista	nie	nie	nie	áno
náhoda	nie	áno	áno	áno
nelinearita	áno	nie	nie	áno
nekonzistentné reality	áno	nie	nie	áno
výsledok	archplot s prvkami miniplotu	archplot	archplot	miniplot

Tab. 01 Zaradenie filmov do príbehovej pyramídy

Podľa mojej analýzy má európsky model viac negatívnych hodnôt v podtexte, no napriek tomu jeho hrdinovia stále dostávajú možnosť pozitívneho vyznenia. Vo filme

Inside Llewyn Davis je hlavný hrdina predstaviteľ stratenej existencie, no napriek tomu sú jeho šance na záchranu pozitívne. Dôvodom negatívnych podtextových hodnôt môže byť práve to, že európsky model filmu rieši prevažne vnútorné konflikty a tie sú ukryté pod povrchom. Bratia Coenovci si však pre svoje filmy vyberajú postavy, ktorých podtext je neustále ironický a preto by toto tvrdenie trebalo skúmať aj na postavách z filmov niekoho iného.

Striedanie pozitívnych nábojov s negatívnymi dodáva filmu emočnú rozmanitosť. Ich násobenie udržiava diváka v jednej emócii a tým zvyšuje jej dopad. V podtexte nachádzame pravý charakter postavy a v texte zas riešenie externých konfliktov. Ak si postava neprizná svoju chybu, ktorá pramení z jej pravého bytia, ani pozitívny text nezaručuje prínos pozitívnych výsledkov. Postava sa v tomto prípade dostáva do konfliktu, o ktorom ani sama netuší. Z týchto dôvodov neprichádza riešenie.

Postavy vo filme sú vždy nositeľmi konfliktov a prostriedkami pre vývoj deja a preto je počet postáv a striedanie ich príbehov určujúcim faktorom pri frekvencii striedania pozitívnych a negatívnych hodnôt vo filme.

III. PROJEKTOVÁ ČASŤ

2.3 Analýza praktickej časti diplomovej práce

V predošlých kapitolách som sa zaoberal analýzou celovečerných hraných filmov bratov Coenovcov. Táto analýza slúžila ako prostriedok k dosiahnutiu povedomia o prítomnosti a funkcii pozitívnych a negatívnych nábojov vo filmovom žánri. Znalosti nadobudnuté z tejto analýzy však budem aplikovať na žáner dokumentárny. Keďže scenár dokumentu vzniká prevažne v strižni, aplikácia teórie a následná manipulácia so scénami je v tomto prípade variabilnejšia.

Dej filmu „Mr. Z.“ sa sústreďuje do maličkovej dedinky s názvom Klepačov a jeho hlavným hrdinom je farmár Zdeněk Slouka. Ten sa po dvojtýždňovej známosti s Radkou rozhodne vystreliť z pohodlia domova a oženit' sa. Na to, aby sa mohli vziať, však musia prekonať nepriaznivé vplyvy zo strany jeho rodiny. Ich zbrklú lásku neschvaľuje ani jeho temperamentná matka a tak sa spúšťa nezastaviteľný kolotoč vtipno-smutných udalostí.

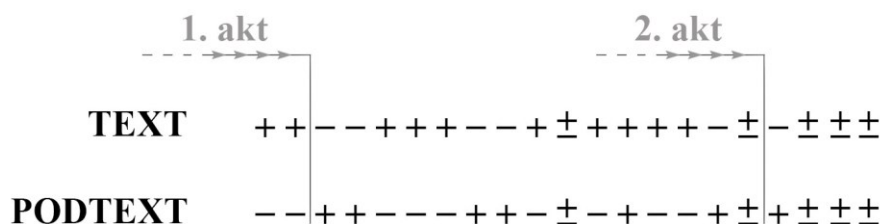
2.3.1 Emočný a racionálny strih

Postavy a udalosti v tomto filme sú nabité iróniou. Ich interakcia a charakterový oblúk z nich vytvára trojdimenzionálne postavy plné ukázkových konfliktov. Externé konflikty a neustály sled nových udalostí vytvára zdanie amerického modelu. Film, ale obsahuje množstvo vnútorných konfliktov, má otvorený koniec a veľký počet postáv. Preto sa dostáva niekde do stredu medzi americký a európsky model.

Konflikty vznikajú na úrovni textu aj podtextu a na niektorých miestach sú dokonca nabité oboma nábojmi v oboch rovinách. Tieto miesta by som nazval „vrcholmi emócie“. Prepojenia však vznikajú aj vďaka povahe skúmaného žánru, vďaka jeho autenticite.

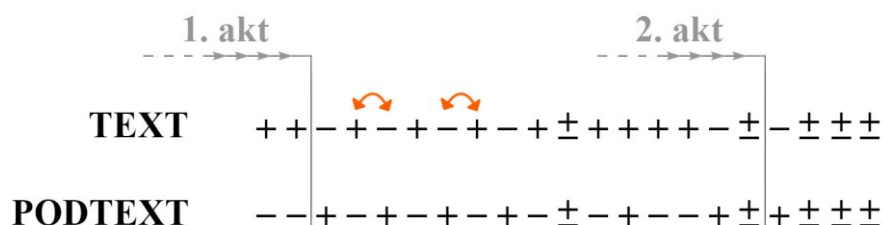
Text a podtext v skúmanom filme dostáva nový rozmer kvôli povahe protagonistov a antagonistov. Charakter postáv by som vysvetlil spojením: „Čo na srdci, to na jazyku.“ V tomto filme nikto nič neskrýva a preto veci, bežne nachádzajúce sa v podtexte, nachádzame aj v texte. Tento jav dáva priestor prieniku ďalšieho podtextu, čím sa vrství

väčšie množstvo významov. Preto sa v niektorých situáciach stretávame s dvojnásobným množstvom nábojov.



Obr. č. 27 Pozitívne a negatívne náboje klimaxov scén, emočný strih

Film nesie veľké množstvo textu a podtextu a preto je jeho striedanie nábojov viacmenej vyvážené. V prílohe práce prikladám dve verzie filmu. Jedna je usmerňovaná emocionálne, táto verzia je následne analyzovaná a uplatnenie zmien prevádzam na verzii racionálnej. V racionálnej verzii filmu sa snažím o pravidelné striedanie kladných a záporných hodnôt kvôli skúmaniu rozmanitosti emócie, ale zároveň ponechávam násobenie rovnakého náboja pred midpointom, prvým a druhým bodom zvratu.



Obr. č. 28 Pozitívne a negatívne náboje klimaxov scén, racionálny strih

Štruktúru filmu nie je vždy možné upravovať, pretože nesie informácie o vyvíjajúcich sa motívoch a expozícii postáv. Môžeme ju však krátiť. Film, sa rovnako ako život, odohráva vo vlnách. Preto je potrebné už z psychologického hľadiska striedať napäté situácie s tými kľudnými. Jeden z mohých prostriedkov je práve striedanie kladných a záporných bodov v texte. Predsa len kladná informácia v texte nesie iné napätie a inú emóciu ako tá záporná. Kladná pôsobí upokojujúco a záporná stresujúco.

Ďalším prostriedkom na zmenu pólov nábojov je vývoj postavy, teda jej charakterový oblúk. Ak sa postava na konci filmu poučí zo svojich chýb, nesie v podtexte nádej na pozitívnu budúcnosť. Každý filmár túži po tom, aby jeho film vytváral

čo najviac významov a tým pádom zasiahol čo najviac divákov. Vo filme „Mr. Z.“ vzniká na konci filmu mnoho významov, práve kvôli tomuto javu.

Postava Zdeňka Slouky nesie ideu: „Život treba žiť a nie premýšľať o tom ako ho žiť, pretože premýšľanie nás nemusí zaviesť k tomu čo skutočne chceme.“ Každé rozhodnutie v živote privádza človeka na inú cestu, ale kto je tu od toho aby súdil, ktorá cesta je správna a ktorá nie. Táto idea je podstatou Zdeňkovej životnej filozofie a práve preto je obsiahnutá v každej scéne. Násobenie tejto idey pomáha vnímať vývoj postavy a zároveň vytvára koniec, ktorý je nabitý rôznymi konotáciami. Na moje osobné prežívanie filmu, majú tieto konotácie zo záveru filmu, vysoký emočný dopad.

Výsadou dokumentárneho filmu sú ilustračné zábery. Vo filme „Mr. Z.“ sú využité hlavne v predposlednej sekvencii a väčšinou sú v kontraste s hovoreným slovom. Radka, Zdeňkova manželka, píše o svojom manželovi ako o nejakom netvorovi, pritom z ilustračných záberov vidíme, že k malému sa správa ukážkovo. Ilustračné zábery môžu byť prostriedkom k vytváraniu viacerých významov v texte filmu. Ukazujeme niečo vizuálne a zároveň niečo vyjadrujeme v hovorenom slove. Nehovoriac o tom, že ďalšie významy vznikajú z kontextu a podtextu. Na to aby vznikol kontext musí divák postavu poznať. Preto najviac týchto kontextov vzniká v závere filmu.

Tento dokument svojou povahou pripomína hrané filmy Nikitu Michalkova a je dobrou cestou k prístupu tvorenia hraného filmu. Vysoká kadencia dialógov a výber konfliktných postáv sú ideálnymi na vytvorenie podmienok pre pútavý film. Vďaka výsledkom tejto práce som sa rozhodol pre finálnu verziu odvodenú zo spojenia racionálneho a emocionálneho strihu. Racionálna analýza mi umožnila uvedomiť si prítomnosť prvkov vo filme a tak aj rozšírila moje uvažovanie o jeho strihu. Z racionálneho vnímania som si zobral striedanie kontrastov a z emocionálneho násobenie klimaxov s rovnakým nábojom. Tak ako aj v živote nie je dobré spoliehať sa len na racionálnu zložku alebo len na emocionálnu zložku, tak aj vo filme je ideálnym prostriedkom spojenie týchto dvoch odvetví.

ZÁVER

Filmy Joela a Ethana Coena sú plné zaujímavých nápadov. Bratia Coenovci sú majstrami filmové rozprávania, či už zo stránky formálnej alebo príbehovej. Vo svojich filmoch sa často zabávajú nad funkciou dramaturgických štrukturálnych prvkov. Napríklad tým, že doslovne vyjadrujú ich princípy. Štrukturálne prvky: save the cat (vytvorenie sympatizácie s hrdinom zachránením mačky vo filme *Inside Llewyn Davis*), fun and games (zábava a hry vo filme *Burn After Reading*) alebo pomenovanie témy protagonistami vo filmoch *No Country for Old Men*, *Burn After Reading* alebo *Fargo*. Bratia Coenovci posúvajú hranice amerického filmu a približujú sa vnímaniu európskeho diváka. Ich prístupy sú inovatívne z niekoľkých pohľadov: práca s motívom, vytváranie falošných protagonistov, priestorová návaznosť scén alebo spôsob budovania napätia. Ich formálne využitie prvkov by mohlo slúžiť ako edukatívny materiál.

Ďalším dôležitým prvkom ich filmov je práve idea, ktorá je jedným z predmetov tejto práce. Tá tvorí základ ich filmov a v každom filme je sprostredkovaná hovoreným slovom cez protagonistov alebo vedľajšie postavy. Ukázalo sa, že prevládajúca idea sa ukrýva takmer v každej situácii odohrávajúcej sa vo filme. Jej vrstvenie a variácia však vytvára množstvo nových myšlienok a tém, ktorých dôležitosť hodnotí každý divák individuálne. Napríklad vo filme *Burn After Reading* je toľko myšlienok, že divák je vo výsledku stratený v tom čo by si z filmu mal odniesť. Tento film je však špecifický tým, že obsahuje mnoho dejových línií a postáv na veľmi krátkom úseku jednej a pol hodiny. Ostatné filmy s pomalejším tempom a menším počtom postáv vo výsledku nie sú také mäťuce, čo utvrdzuje tézu, že ak sa každá situácia vo filme krúti okolo jednej idey, výsledok komplexnejší.

Robert McKee vo svojej knihe *Story* tvrdí, že ironická idea v sebe ukrýva pozitívne a negatívne náboje hodnôt vo vrstvách textu a podtextu a preto je výsledná myšlienka ironická. V spomínaných filmoch som skúmal tieto náboje v klimaxoch scén, mojou analýzou však nevystúpila na povrch očakávaná pravidelnosť v tomto striedaní. Dokázalo sa však, že irónia naozaj obsahuje pozitívne a negatívne hodnoty v rovnakom čase. Čím pestrejšie bolo badateľné striedanie týchto hodnôt, tým pútavejší sa film zdal byť. Film predsa funguje na kontrastoch a keď sa tieto kontrasty vrstvia v rovnakom čase a striedajú v texte a podtexte, nejaké napätie vznikáť musí. Počas písania práce u mňa neustále vznikala otázka: „Ako môžeme vo filme definovať to, čo je pozitívne alebo negatívne?“ Preto

mi príde, že pre zodpovedanie tejto otázky by filmár potreboval znalosti z oblasti morálnej filozofie a morálnej psychológie. Z toho plynie ďalšia otázka: „Je filmár dostatočne kompetentný na to aby mohol skúmať takúto tému?“ Keď vypustíme to čo je v akom prípade správne alebo nesprávne, pozitívne alebo negatívne, stále si akékoľvek tvrdenia vysluhujú obvinenie zo subjektivity. Subjektívny je aj pohľad z obsahu filmu, v ktorom má protagonistizmus a antagonizmus vždy protikladné túžby. To či je udalosť vo filme pozitívna alebo negatívna taktiež súvisí s hľadiskom postavy. Je veľmi ťažké byť v tomto ohľade objektívny, ale fakt o skutočnosti v ktorej je pre jednu postavu niečo pozitívne a pre druhú negatívne vytvára konflikt a na tom je každý film postavený.

Pre vytváranie kontrastov v pozitívnych a negatívnych nábojoch môže poslúžiť niekoľko kľúčových faktorov umožňujúcich kontrolu vyznenia. Všetky tieto faktory sa dajú ovplyvňovať už vo fáze scenára. Kľúčovými faktormi sú: výber postavy a charakteru postavy, forma, radenie a striedanie scén a napokon kontrast v texte a podtexte. Tieto elementy sú kľúčovými vo vytváraní kontrastov a následného ironického vyznenia. Uplatňovanie týchto faktorov je jednoduchšie v hranom filme v ktorom máme slobodu výberu postáv, prostredia a udalostí. V dokumentárnom žánri je táto kontrola ukrátená o scenáristickú zložku, ale o to viac sa toho dá vytvoriť v strižni, keď pôvodný zámer nevyjde.

Zo skúmania mi vyplynulo niekoľko poznatov o McKeeho teórii beatov a prevládajúcej idey. Jedným z nich je, že striedanie kladných a záporných nábojov vytvára emočnú rozmanitosť v asociácii s filmom. Násobenie nábojov s rovnakou hodnotou emóciu znásobuje. Na to, aby toto násobenie fungovalo si musíme k postave vytvoriť asociačné puto.

Asociačne funguje aj McKeeho teória kladných a záporných nábojov. To ako vnímame hodnotu náboja určitej situácie je ovplyvnené subjektívnym úsudkom. Každý divák sa upne na odlišné veci a tým film vytvára odlišné konotácie. Preto mi príde, že nie je ideálne sa touto teóriou striktnie riadiť. Z druhej strany mi toto preskúmanie nábojových hodnôt pomohlo uvedomiť si prítomnosť rôznych významov spojených s štruktúrou, dejom a postavami. Na základe týchto poznatkov, vznikla finálna verzia diplomového filmu. Otázka teda znie: „Dá sa táto teória uplatniť v praxi?“ Odpoveď: „Čiastočne!“ Rovnako ako teórie neuroetiky riešiacie otázku či je lepšie racionálne alebo emocionálne konanie, tak aj pri filme je výsledkom spojenie týchto dvoch odvetví.

Cieľom tejto práce bolo preskúmanie McKeeho teórií, poukázanie na existenciu kon-

trastov vo filme a možnosť aplikácie ich manipulácie rôznymi prostriedkami. Uvedomujem si, že pre objektívny výsledok z mojej analýzy je potrebné preskúmanie z pohľadu niekoho iného. Vďaka obsahu obohateného o pozitívne a negatívne hodnoty vo vrstvách textu a podtextu vidím budúcnosť filmovej tvorby práve vo využití týchto možností. Vrstvenie týchto protikladov vytvára silnejšie konflikty, napätie a kontext. Film tak dostáva vnútornú aj externú hĺbku. Toto skúmanie ma doviedlo k zamysleniu sa nad dôležitosťou kontrastov vo filme a je minimálne zaujímavou štúdiou pohľadu na filmy bratov Coenovcov a následného využitia poznatkov v dokumentárnom žánri.

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

- *Dialektika*. Hegelova dialektika [online]. Wikipedia: ©2017. Posledná zmena 15.01.2017, 09:25. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Dialectic>
- KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002. ISBN 80-7331-896-2.
- LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.
- MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685.

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obr. 01 Idealistická, pesimistická a ironická idea

Obr. 02 Beat v zábere

Obr. 03 Príbehová pyramída

Obr. 04 No Country for Old Men

Obr. 05 No Country for Old Men - Motivické dvojice vo filme

Obr. 06 No Country for Old men - Prechod v scéne z jednej postavy na druhú

Obr. 07 No Country for Old - Budovanie napätia

Obr. 08 No Country for Old Men – Veľký celok

Obr. 09 No Country for Old Men – Zápletka a bod zvratu

Obr. 10 No Country for Old Men – Sekvencia č. 01

Obr. 11 No Country for Old - Llewelyn

Obr. 12 No Country for Old Men - Zabezpečovanie

Obr. 13 No Country for Old Men - Zabezpečenie

Obr. 14 No Country for Old Men – Sekvencia č. 02

Obr. 15 No Country for Old Men – Carla

Obr. 16 No Country for Old Men - Ochrana

Obr. 17 No Country for Old Men - Ochránenie

Obr. 18 No Country for Old Men – Sekvencia č. 03

Obr. 19 No Country for Old Men - Llewelyn

Obr. 20 No Country for Old Men - Pomoc

Obr. 21 No Country for Old Men – Poškodenie seba a iných

Obr. 22 No Country for Old Men – pozitívny a negatívny náboj

Obr. č. 23 Pozitívne a negatívne náboje klimaxov scén

Obr. č. 24 Pozitívne a negatívne náboje klimaxov scén

Obr. č. 25 Pozitívne a negatívne náboje klimaxov scén

Obr. č. 26 Pozitívne a negatívne náboje klimaxov scén

Obr. č. 27 Pozitívne a negatívne náboje klimaxov scén, emočný strih

Obr. č. 28 Pozitívne a negatívne náboje klimaxov scén, racionálny strih

ZOZNAM TABULIEK

Tab. 01 Zaradenie filmov do príbehovej pyramídy

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha P1: Podrobný popis klimaxov vo filme No Country for Old Men

PRÍLOHA P I: PODROBNÝ POPIS KLIMAXOV VO FILME NO COUNTRY FOR OLD MEN

Klimaxy a ich náboje (P - pozitívny, N - negatívny) a konflikt (T - v texte, PO - v podtexte):

1. Llewelyn nachádza 2 milióny dolárov v bankovkách.

P, T - Nadobudol finančné prostriedky. N, PO - Nepatria mu.

2. Llewelyn trápi svedomie, ide na pomoc človeku, ktorého nechal na pospas púšti.

P, T - Pomoc človeku v núdzi. N, PO - Vystavenie sa problémom pre niekoho, kto si pomoc nezaslúži. Ohrozenie vlastného života

3. Llewelyn sa v púšti dostáva do prestrelky s majiteľmi drôg, ktoré zostali na mieste činu.

P, T - Llewelyn je postrelený, ale vyviazol len so škrabnutím. N, PO - Spustil však hon na mačku a myš.

4. Anton dáva do stávky život majiteľa benzínovej pumpy.

P, T - Majiteľ prežije stávku. N, PO - Fakt, že jeho život bol v stávke v hode mincou.

5. Llewelyn prichádza postrelený domov, hovorí manželke, že si musí zbalit veci a okamžite opustiť Texas.

P, PO - Záchrana života. N, T - Opustenie všetkého čo budovali.

6. Anton je povolaný k miestu činu, aby našiel peniaze, ktoré si Llewelyn privlastnil. Zabíja ľudí čo si ho najali.

P, PO - Anton si bude môcť nechať peniaze, ktoré nájde. N, T - Smrť.

7. Šerif prichádza na miesto činu, dedukuje čo sa stalo a divák zisťuje, že drogy sú preč.

P, PO - Šerifove dedukčné schopnosti určujú kvalitu protagonizmu. N, T - Drogy sú preč.

8. Anton pátra po Llewelynovi.

P/N, T (vzhľadom na hľadisko postavy) - Nenachádza Llewelyna.

9. Llewelyn posadí manželku na autobus a odchádza.

P, T - Záchrana útekom. N, PO - Llewelyn nastavuje svoj krk.

10. Šerif prichádza k Llewelynovi domov, Llewelyn tam už nie je.

P, T - Llewelyn je preč, podarilo sa mu utiecť. N, PO - Šerif mu v tomto prípade, nedokáže pomôcť.

11. Llewelyn ukrýva ukradnuté peniaze.

P, T - Peniaze sú ukryté. N, PO - Sú napichnuté na sledovacie zariadenie.

12. Anton stále pátra po Llewelynovi, zisťuje, že u manželkinej mami nie je.

P/N, T (vzhľadom na hľadisko postavy) - Anton zisťuje, že u rodiny nie je.

13. Llewelyn sa vracia do hotela, zisťuje však, že tam niekto je.

P, T - Zistil odhalenie predtým ako tam vošiel. N, PO - Llewelynova skrýša je odhalená.

14. Anton stále pátra.

P/N, T (vzhľadom na hľadisko postavy) - Stále Llewelyna nenašiel.

15. Šerif raňajkuje, pomocník mu prináša zlé správy.

P, PO - Polícia má nahlád, snaží sa neinteresovať. N, T - Stopy ich nevedú k páchatelovi.

16. Llewelyn, Anton a mexikánci, ktorí sú vlastníkami drôg sa stretnú na jednom mieste. Anton zabíja mexikáncov, Llewelyn získava svoje peniaze a Anton odchádza s prázdnyimi rukami.

P, PO - Llewelyn má peniaze a prežíva. N, T - Na mieste je kopa mŕtvych, Anton odchádza s prázdnu.

17. Do hry sa dostáva ďalší hráč menom Carson Wells.

P, T - Možno nájde peniaze skôr ako ostatní, zároveň by mohol zaraziť Antonove vyčíňanie. N, PO - Vystavuje svoj život.

18. Llewelyn nachádza stopovacie zariadenie, dostáva sa do prestrelky s Antonom.

P, PO - Llewelyn zasahuje Antona do ruky a uteká živý. N, T - Llewelyn je postrelený, len tak tak prežíva.

19. Llewelyn uteká do Mexica, predtým schováva peniaze.

P, PO - V Mexicu nájde dočasné útočisko. N, T - Musel sa zbaviť peňazí.

20. Anton zháňa prostriedky na ošetrovanie rany, odpáli auto pred obchodom, aby odpútal pozornosť.

P, PO - Anton si ošetruje rany, zisťujeme, že nie je nesmrteľný. N, T - Anton odpaluje auto.

21. Šerif sa vydáva za manželkou, zastavuje auto s plnou korbou mŕtvov.

P, PO - Nádej o dolapení zločinca. N, T - Korba plná mŕtvov, ktorú prevozník nesie len prikrytú plachtov.

22. Wells navštívi Llewelyna v nemocnici, ponúka mu pomoc.

P, T - Ponuka pomoci. N, PO - Llewelyna nie je problém nájsť.

23. Šerif sa stretáva s Carlou Jean, Llewelynovou manželkou.

P, T - Šerif zisťuje kde je Llewelyn, tiež ponúka pomoc. N, PO - Llewelynov život je v nebezpečenstve.

24. Wells nachádza tašku s peniazmi, jeho však nachádza Anton.

P, PO - Nájdenie peňazí. N, T - Wells umiera. Llewelyn sa dostáva do kontaktu s Antonom.

25. Llewelyn odchádza z nemocnice, posielá manželku do El Pasa, aby jej tam predal peniaze.

P, T - Predanie peňazí v prípade, že Llewelyn neuspeje. N, PO - Llewelyn sa vydáva na svoj pohreb.

26. Llewelyn umiera.

P, PO - Mexičania majú peniaze. N, T - Smrť. Carla nezískava peniaze.

27. Umiera Carla.

N, T, PO

28. Antona zrazí auto.

P, PO - Dostal čo si zaslúžil. N, T - Havária.
