

Struktura filmového vyprávění

Tomáš Bohdanský

Bakalářská práce
2016



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize
akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Tomáš Bohdanský
Osobní číslo: K13243
Studijní program: B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Audiovizuální tvorba - Režie a scenáristika
Forma studia: prezenční

Téma práce: 1. Teoretická část:
Struktura filmového vyprávění

2. Praktická část:
Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl,
délka minimálně 10 min., režie.

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 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) 3 ks technického scénáře v kroužkové vazbě.

d) 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 bakalářské 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 bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

SNYDER, Blake. Save the Cat! strikes back: more trouble for screenwriter's Isic! to get into— and out of. S.I.: Save the Cat! Press, c2009, xvii, 181 s. ISBN 978-0-9841576-0-0
FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 80-87067-65-7

VOGLER, Christopher. The writer's journey: mythic structure for writers. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007, xxxii, 407 s. ISBN 978-1-932907-36-0

LABÍK, Ľudovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013, 218 s. ISBN 978-80-87500-30-9

CAMPBELL, Joseph. The hero with a thousand faces. 3rd ed. Novato, Calif.: New World Library, c2008, xiii, 418 s. ISBN 978-1-57731-593-3

Vedoucí teoretické části:

prof. Ľudovít Labík, ArtD.

Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části:

Ing. MgA. Roman Vávra

Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce:

1. prosince 2015

Termín odevzdání bakalářské práce:

10. května 2016

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

děkanka



Pavel Hruďa
MgA. Pavel Hruďa
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 obhajoby¹⁾;
- 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. 3²⁾;
- podle § 60³⁾ 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 § 60⁴⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně

.....
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 Zveřejnění závěrečných prací

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

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

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

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

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

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

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor školnímu dílu užití svolení bez výslovného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat náhrady obyčejného příjmu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinou 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 jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vyřízení díla vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše, přitom se přičítá ke výši výdělku dosaženého žákem nebo studentem či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

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

ABSTRAKT

Práce má za cíl shrnout historii vyprávěných příběhů, srozumitelně definovat vývoj hrdiny a jeho zasazení do filmové struktury. Primárně se odrážet od prací Josepha Campbella a Matthewa Winklera.

Dále předložit příklady z dvou filmů a navzájem je porovnat.

Klíčová slova: Struktura, hrdina, vývoj, Joseph Campbell, Matthew Winkler, Star Wars

ABSTRACT

Dissertation sets its goal at brief history of written stories, easily defining evolution of hero, and its setting in film structures. Primarily it shall propel from works of Joseph Campbell and Matthew Winkler.

Then exposing examples from two films and compare them with each other.

Keywords: Structure, hero, evolution, Joseph Campbell, Matthew Winkler, Star Wars

Děkuji panu panu doc. Ludovítovi Labíkovi, který mi umožnil dívat se na film jako na exaktní vědu, která však stále vyžaduje citlivost a cítění.

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

OBSAH

| | |
|---|-----------|
| ÚVOD..... | 9 |
| I TEORETICKÁ ČÁST..... | 12 |
| 1 STRUKTORA FILMOVÉHO VYPRÁVĚNÍ | 13 |
| 1.1 HISTORIE..... | 13 |
| 1.2 TROJAKTOVÁ STRUKTURA | 17 |
| 2 „WHAT MAKES A HERO?“ –MATTHEW WINKLER..... | 22 |
| 2.1 Status quo | 23 |
| 2.2 Call to adventure | 24 |
| 2.3 Assistance..... | 24 |
| 2.4 Departure..... | 25 |
| 2.5 Trials | 25 |
| 2.6 Approach | 26 |
| 2.7 Crisis | 26 |
| 2.8 Treasure..... | 27 |
| 2.9 Result..... | 27 |
| 2.10 Return..... | 27 |
| 2.11 New Life..... | 28 |
| 2.12 Resoluiom | 28 |
| II PRAKTICKÁ ČÁST..... | 29 |
| 3 SW4 VS SW7 | 30 |
| 3.1 Status quo | 30 |
| 3.2 Call to adventure | 31 |
| 3.3 Assistance..... | 33 |
| 3.4 Departure..... | 34 |
| 3.5 Trials | 35 |
| 3.6 Approach..... | 36 |
| 3.7 Crisis | 37 |
| 3.8 Treasure..... | 38 |
| 3.9 Result..... | 40 |
| 3.10 Return..... | 40 |
| 3.11 New Life..... | 41 |
| 3.12 Resolution | 41 |
| ZÁVĚR | 42 |
| SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY..... | 42 |
| ELEKTRONICKÉ ZDROJE | 43 |
| FILMOVÉ ZDROJE | 44 |

ÚVOD

Film je umění, o tom dnes asi nikdo nemůže pochybovat.

Když bylo filmové vyprávění v plenkách, bylo tomu trochu jinak. Monopolní způsob, jakým fungovala velká filmová studia, tento dojem výrazně kazil, ale doba se změnila a film se vybarvil metaforicky i doslovně.

Pokud přistupujeme k filmu jako k umění na analytické rovině, stává se z něj, jako z každého umění, neskutečně subjektivní věc. Takže film vlastně nemůžeme objektivně analyzovat?

Ano i ne.

Obecně se za umělecké filmy považují ty evropské, a za řemeslné se považují ty americké. Ale nad tím stále stojí pravidlo, že film je umění.

Každý film.

Každý film má nárok na uměleckou svobodu a to ve všech ohledech.

Jsou-li ale ty americké řemeslné a ty evropské umělecké, jak je to možné?

Film totiž dnes už není ani tolik umění, jako spíš exaktní věda, a Vladimír Lenin tvrdil, že je to nejlepší způsob jak ovládat masy. Po tolika letech, kdy filmová tvorba byla sledována a zkoumána, byl z podstatné části její zdrojový kód rozlousknut. S určitou mírou nadsázky se dá říct, že existuje už téměř účinný vědecký postup, podle kterého natočit úspěšný film.

Přirozeně se na filmovou vědu během naší historie soustředilo nemalé množství velkých mozků a definovalo se několik významných a funkčních struktur, které jdou různě do hloubky toho, jak by měl být filmový příběh stavěn, skládán a odvypravován.

Jedním z těchto mozků byl i Matthew Winkler, který primárně čerpal od Josepha Campbella a jeho *The Hero with a Thousand Faces* (originál 1949). Z prací Matthewa Winklera a Josepha Campbella čerpám i já, při definování obecné filmové kostry.

Dále budu tuto definici aplikovat na zajímavou událost, která se stala ve světě v době psaní této práce, a to až nápadně stejná struktura filmů *Star Wars: Episode VII - The*

Force Awakens (2015) a *Star Wars: Episode IV – New Hope* (1977). Věřím, že se tato současná heptalogie dotýká nejen filmařů, či fanoušků těchto světů, ale i celého civilizovaného světa, neboť jak hovoří klasik: "Nevidět *Star Warsy* je jako... nevidět *Star Warsy*!" Dva filmy stejné ságy, téměř čtyřicet let od sebe, a přitom si ve struktuře a dramatických beatech tak podobné i na obsahové úrovni, že to neunikne ani necvičenému oku. Proč? Autoři jistě nebyli líní, tak proč tedy zvolili tento postup? Jaké skrývá výhody a jaké nevýhody a čeho tím chtěli dosáhnout?

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 STRUKTURA FILMOVÉHO VYPRÁVĚNÍ

1.1 Historie

Vyprávění příběhů a jejich poslouchání, čtení a sledování je samozřejmě součástí lidstva už od pravěku. První skutečné příběhy můžeme sledovat ve starověkých říších, jako je Mezopotámie, Egypt, Čína a samozřejmě starověké Řecko.

Proč je tomu ale tak? Proč chceme vyprávět a poslouchat příběhy? Když jdeme okolo televize a vidíme byť jen kousek něčeho zajímavého, tak tomu už začneme věnovat svůj čas. Když vidíme knihu, která má zajímavý přebal nebo vtipný název, chceme si ji přečíst, ale co vlastně hledáme? Nebo můžeme sedět v restauraci s přáteli a vyprávět jim historku a nebo ji rovnou psát na internet a čekat na odezvu sociálních sítí, a je-li pozitivní, co cítíme?

Příběhy, nám poskytnout trochu úniku a úlevy od našeho skutečného světa, nechat pracovat naši fantazii a prožít tak něco, co v našem fándím světě nenajdeme. Navíc tím pádem víme, že nejsme jediní, kdo podobnou věc chtějí zažít. Asociujeme se s hrdinou a víme, že i někdo další tohoto hrdinu vyhledal, že někdo další na planetě je ve stejné situaci a to nás naplňuje radostí ze sdílení, protože člověk je stádové zvíře.

Když však příběh vytváříme, nebo vyprávíme, co od něj čekáme? V první řadě sebeuspokojení a poté asi i výdělek, je-li vytváření příběhu naší živností, a dále nějakou formu úspěchu a uznání, ať už od široké veřejnosti nebo vybrané skupiny. Aspoň to je nejrationálnější úhel pohledu. Stejně si ale myslím, že každý autor doufá, že se na jeho příběh nezapomene. Že bude jeho příběh dál existovat, i když jeho autor už nikoliv. Chceme po sobě něco zanechat, ať už by to měl být srdceryvný epos, vlog na internetu, nebo anekdota nad pivem. A při tom jsou všechny tyto příběhy strukturované tak, že je chápe každý a stačí k tomu pouze umět číst.

Za první psané dílo, které se dochovalo v čitelné podobě, se považuje čínský příběh o Jü Velkém (přibližně 2100 let př. N. L.) a hned po něm *Epos o Gilgamešovi* (přibližně 2000 let př. n. l.). Jednalo se (pravděpodobně) o první příběh, který skrýval kouzlo úspěchu a to začátek, střed a konec. V závěsu o pár stovek let později (přibližně 500 př. n. l.) je *Ilias*

a *Odyseia*, situována o něco více na sever a o kus na západ, ve starověkém Řecku. Zde, přibližně o tisíc let později, se také pokoušel o první analytické rozložení písemných děl Aristotelés a to velmi úspěšně. Aristotelés vytvořil definici alfy a omegy všech příběhů – začátek střed a konec.

Posuňme se do pro nás daleko uchopitelnější doby, o patnáct století kupředu a nalezneme Gustava Freytaga. Ten Aristotela posunul na novou úroveň a vytvořil svou vlastní pyramidu, která začátek, střed a konec mění na expozici, kolizi, krizi, peripetii a katastrofu tím, že nejpodstatnější část příběhu a jeho vrchol je v krizi uprostřed příběhu. Za zmínku stojí určitě i to, že Freytag zamýšlel svou pyramidu primárně na divadelní dramata (analyzoval hlavně Shakespeara), tak tato struktura není neupotřebitelná na film. Joseph Campbell z práce Gustava Freytaga silně vychází a můžeme vidět i podobu krize s darkest pointem ve filmové struktuře podle Blaka Snydera. Ale o něm až o pár řádků níže. [1][2]

V roce 1949 vzniká práce Josepha Campbella *The Hero with a Thousand Faces*, dílo, které proniká do filozofie mýtů a příběhů a zkoumá, co mají všechny z nich společného. O pár let dříve (1928 vydal podobné dílo Vladimír Jakovlevič Propp, neslo název *Morfologie pohádky*. [3]

Na práci Campbella později navazuje i Christopher Vogler a jeho *The Writer's Journey* (2007). Primárně z Josepha Campbella potom čerpá Matthew Winkler v jeho práci *What makes a hero?* (2012), kde shrnuje shodné rysy současných úspěšných filmových ság, primárně dobrodružného žánru, a přirovnává je k antickým hrdinům. [5]

Rozebírat funkčnost struktury Matthew Winklera budeme i my zde.

A v roce 1979 přichází Syd Field a jeho *Screenplay*. Zásadní příručka pro začínající autory scénářů, kde Field aplikuje znalosti Aristotela a Freytaga na film a vytváří trojaktovou strukturu. Definuje děj filmu na čtvrtiny a rozděluje jej na jednu, dvě a jednu čtvrtinu – expozici, konfrontaci, vyvrcholení. Velký důraz je kladen na body zvratu, které jsou před začátkem a na konci konfrontace. Jedná se o zásadní rozdělení, ke kterému se od jeho vzniku tvůrci stále vrací. [1]

Vzniká struktura i podle scénaristy Michaela Haugea. Ten popisuje hlavních šest stadií příběhu a jeho pět hlavních bodů obratu. Hauge také tvrdí, že existuje pouze jediný příběh a to příběh Davida a Goliáše – hrdiny a okolí.

Filmová teoretička Kristin Thompsová, která napsalá rozsáhlý rozbor na sérii *Pán prstenů*, tvrdí, že vývoj zápletky z kladů a nedostatků hrdiny a jeho cílů je významnější než samotné body zvratu v příběhu a přímo se tak odvolává na Aristotela.

A v neposlední řadě tu máme Blaka Snydera a jeho *Save the Cat!: The Book on Screenwriting You'll Ever Need* (2005). Ten vyzoroval, že filmový děj se skládá z patnácti různých beatů a všechny je podrobně popsal ve svém díle. Není tomu tak náhodou, že se práce Blaka Snydera v současnosti považuje za jedno z nejzásadnějších tvrzení, která o filmové struktuře vznikla. [2]

1.2 TROJAKTOVÁ STRUKTURA

Trojaktová struktura je zásadním stavebním kamenem při tvorbě klasického amerického filmu bez ohledu na žánr a může sloužit i při tvorbě filmu evropského. Field ve své knize tvrdil, že každý americký film má v sobě tři akty a dva hlavní body zvratu, které tyto akty oddělují. Tohle všechno si kolikrát ani sám autor nemusel uvědomovat. Vzhledem k tomu, jak je tato struktura zásadní a nevyvratitelná u drtivé většiny filmů, je důležité ji znát a chápat. I kdybychom s konceptem trojaktové struktury nesouhlasili při své vlastní tvorbě, je nutné pravidla znát, než je začneme chtít porušovat. [1]

Popsání začátku, středu a konce je totiž přímou návazností na Aristotela a potažmo i Freytaga, takže trojaktová struktura není vyloženě objevem Syda Fielda. Pouze ji dokázal zatím nejsrozumitelněji a nejpřesněji definovat (přestože téměř souběžně tuto definici vytvořila ještě další dvojice teoretiků, Syd Field se nejlépe dostal do obecného povědomí).

Rozdíl mezi Freytagem a Fieldem je potom v tom, že vrchol děje je u Freytaga přesně v půlce, v krizi, zatímco u Fielda je až za půlkou, v druhém bodu obratu. [2]

Field rozdělil film na minuty (vycházel z toho, že film má 120 minut) a popsal, že prvních 20 minut filmu je Akt 1. – Expozice (Setup).

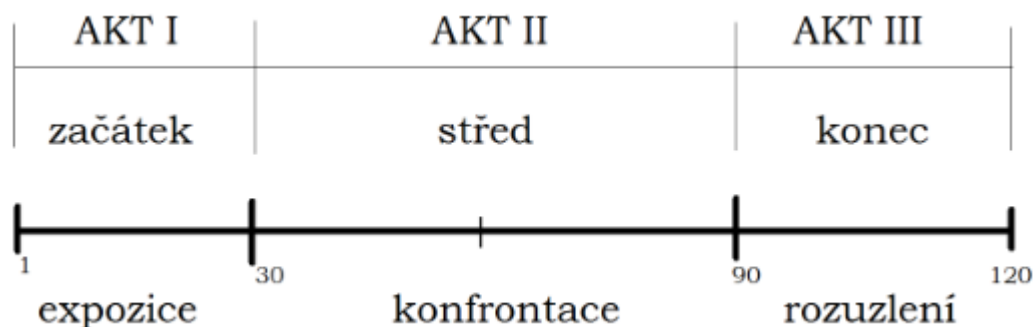
Dalších 10 minut (25%) je 1. Bod zvratu.

Hlavní část filmu, následných 45 minut, je Akt 2. – Konfrontace (Confrontation).

Poté přichází během 15 minut (75%) 2. Bod zvratu.

A posledních 30 minut je nazváno Aktem 3. – Rozuzlení (Resolution).

S diferencí v řádu minut u každého filmu se samozřejmě počítá



Syd Field si byl dobře vědom toho, jak koncept začátku, středu a konce odráží naše vlastní životy a velice často se na to ve své práci odvolával.

Převzal principy Aristotela a tvrdil, že vše v našem životě má svou expozici, svou konfrontaci a své vyvrcholení, a my jsme hrdinové našich vlastních příběhů.

1.2.1 Expozice

Syd Field tvrdil, a spousta dalších filmových vědců s ním souhlasí, že divák se rozhodne, jestli se mu film líbí nebo nelíbí během prvních deseti minut filmu. Ať už vědomě či nevědomě. Logicky nám z toho plyne, že Akt 1. je i ten nejdůležitější. Zde musíme diváka uchopit a dát mu ochutnat všechno, co se pro něj v našem filmu chystá. [1]

Celou situaci nám stěžuje ještě i fakt, že současný divák nejde do kina přemýšlet, jde si odpočinout a jde cítit. Přichází před plátno, televizi nebo monitor se založenýma rukama a čeká, co pro něj máme. [4]

Proto musí být vše dostatečně čitelné a zjevné a v expozici filmu to platí dvojnásob.

Krom toho, že expozice by během prvních minut měla dát divákovi najevo, na jaký žánr filmu se kouká a co od naše snímku může čekat, musí ukázat našeho prostředníka mezi divákem a filmem – hlavního hrdinu. Divák se musí s hlavním hrdinou asociovat a mít tedy pocit, že se celý děj filmu děje právě jemu. Expozice nám k tomu slouží nejlépe. Zde představíme hlavního hrdinu v jeho přirozeném prostředí. Hrdina tu bývá relativně šťastný a spokojený (alespoň v amerických filmech). Vidíme jak řeší své běžné problémy, a nejlépe hrdinu ukážeme jak koná dobro, nebo cokoliv, čím si získá divákovy sympatie, protože později ve filmu už na to nebude čas. [1] [4]

1.2.2 1. bod zvratu

Hrdina je vtažen do zápletky, které se exponuje už od začátku filmu. Zápletka hrdinu ovlivní a on je přiveden do jemu cizího světa. Většinou už není cesty zpět a přestože

prvotní impulz k bodu zvratu hrdina neudává, hrdina musí do nového světa vejít sám. Protože americký hrdinův děj, nenechává se strhnout dějem, ale děj vytváří. [1] [3] [5]

1.2.3 Konfrontace

Hrdina se ocitá v úplně cizím světě. Učí se, jak v něm přežít a jak v tomto světě řešit problémy. Autor se zde musí ptát sám sebe, co nejhoršího se jeho hrdinovi může stát a přesně to mu udělá. Vyloženě mu hází klacky pod nohy, aby ukázal, jak to všechno hrdina zvládne. V Aktu 2. se objevují nové vedlejší postavy a rozehrávají své vlastní zápletky, a postavy z Aktu 1. se dál rozvíjejí a pomáhají rozvíjet se i našemu hrdinovi. Faktor cizího světa může být tak dominantní, že hrdina dokonce zapomene na svou prvotní motivaci. Tady hrdinu čekají ty nejtežší zkoušky síly. [1] [3] [5]

1.2.4 2. bod zvratu

Hrdina se už plně vyrovnává s cizím světem a dokáže v něm přežít. Teď se však zase všechno otáčí vzhůru nohama a hrdina je opět postaven před neznámo.

Jestli během své konfrontace hrdina zažil úlevu a radost, nyní musí přijít prohra. Jestli hrdina během své konfrontace zažil strach a úzkost, nyní musí přijít úleva. Vše jen proto, aby se hrdina nějakým způsobem poučil a mohl příběh dokončit. [1] [3] [4] [5]

1.2.5 Rozuzlení

Poslední akt příběhu, kde hrdina s novým poznáním dořeší všechny problémy, které zbývají. Všechny zápletky s postavami jsou dořešené. Téma filmu je pro diváka vyřčeno a divák má z filmu ponaučení, nebo úvahu. Hrdina žije dál spokojeně ve svém přirozeném prostředí, nebo nové prostředí přijal zcela za své. Hrdina také může zemřít, ale jeho smrt by neměla být zbytečná a on by měl smrt přijmout sám, nikoliv být do ní dotlačen prohrou.

Protože hrdina se nenechává strhnout dějem.

Hrdnina děj vytváří.

Proto je naším hrdinou. [1] [2] [3] [5]

2 „WHAT MAKES A HERO“ –MATTHEW WINKLER

Matthew Winkler je zkušený pedagog, který má za sebou dvacet let učení v širokém spektru oborů.

Začal učit ve střední Číně a od té doby učil na devíti různých vzdělávacích institucích, mezi které patřily i univerzity v New Yorku, New Hampshiru a Ōitě v Japonsku. Jeho chuť po vzdělání ho donutila dvakrát obletět svět a když se po nějaké době usadil v New Hampshiru, jeho syn, který byl v té době v páté třídě, začal mít problémy ve škole. To vedlo Matthew Winklera k radikálnímu rozhodnutí učit syna doma. A doma, je myšleno všech padesát států USA. Projel je se synem během devíti měsíců jen s kempingovým vybavením a učebnicemi a učil ho na cestách. Tyto zkušenosti se odrazili v jeho celoživotní práci o cestách a proměnách hrdinů, kterou aplikuje na knihy, filmy, ale i běžné životní situace.

Vyozoroval, že hrdinu dnešní literatury a filmů utváří stejné skutečnosti, jako tomu bylo u hrdinů v antice. Jedná se o stejnou strukturu, která se používá už tisíce let, protože je na ni člověk už navyklý a má ji v sobě zakódovanou. Ve své práci Matthew Winkler hodně čerpal z Josepha Campbella a jeho výkladu o mýtech a vytváření hrdiny. A stejně jako Campbell tvrdí, že cesta hrdiny je kruh, kterým prochází a na konci se vrací na stejné místo. [3]

Hrdina má po své cestě několik bodů, které se opakují napříč všem formám a žánrům, skrz které během své cesty projde. Čtyři hlavní z těchto bodů jsou:

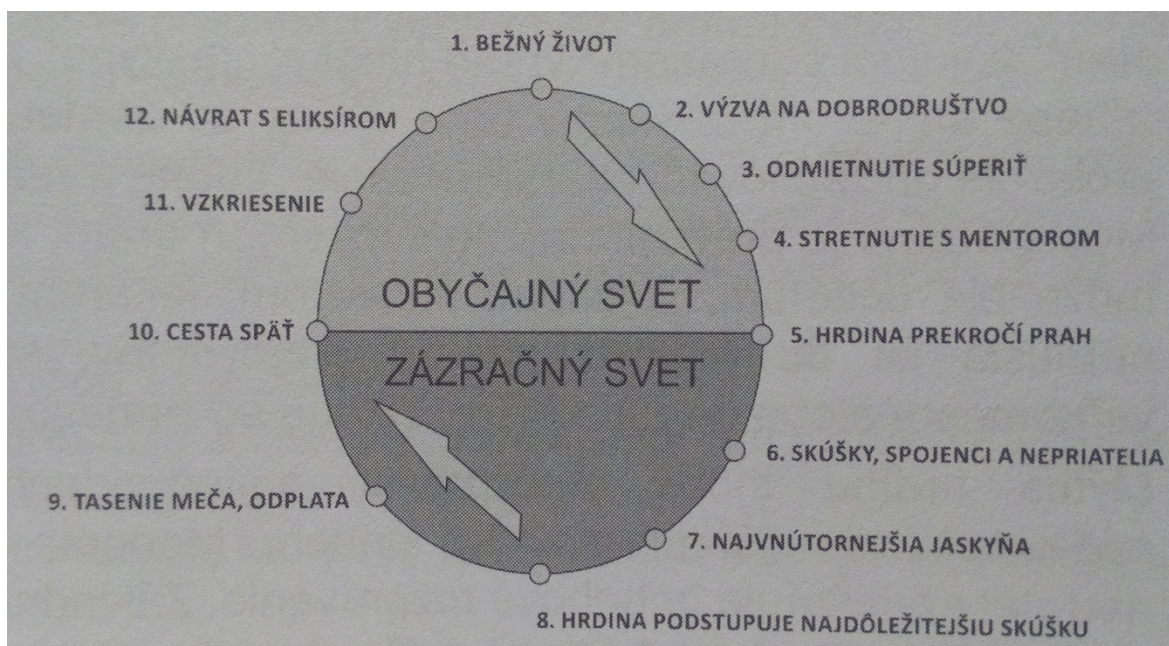
Status quo – hrdina je ve svém přirozeném prostředí a žije svůj život.

Departure (odchod) – hrdina opouští svůj svět a vydává se do nového, tajemného a často nebezpečného světa.

Crisis (krize) – hrdina je pohlcen novým temným světem a je na dně, jen proto, aby se mohl znovu zrodit ještě silnější.

Return (návrat) – hrdina vstupuje zpět do svého starého světa, věci jsou ale jinak, než byly. [3]

Celý kruh cesty hrdiny má bodů dvanáct a krom toho, že si je nyní rozebereme.



[4]

2.1 Status quo (Běžný život)

Hrdina je ve svém světě, ve svém přirozeném prostředí. Tento bod je prvotní expozicí jak světa, tak hrdiny. Vidíme jak řeší své problémy, jak komunikuje s jinými postavami a jaké má zvyky. Měli bychom vidět, že hrdina je vlastně vcelku normální člověk. Divák k němu získává sympatie. [3][5]

2.2 Call to adventure (Výzva na dobrodružství)

Hrdinu z jeho světa vyruší náznak dobrodružství. Může se jednat o dopis obsahující pozvánku, může se jednat o čaroděje co jde okolo, nebo o droida co má v sobě tajné zprávy.

Může jít o cokoli, co přišlo z jiného světa, narušilo přirozené prostředí našeho hrdiny a vzbudilo jeho zvědavost. Hrdina většinou váhá, zda-li se má na cestu vydat, a dost často sám nechce. Konečné rozhodnutí je však vždy na něm, hrdina se nedá dějem strhnout.

[3][5]

2.3 Assistance (Odmítnutí soupeřit)

Hrdina ze zvědavosti zjišťuje, kam ho jeho Call to adventure povede a naráží při tom na někoho, kdo mu chce pomoci.

Joseph Campbell této postavě říkal Treshold guardian. Treshold guardian stojí na kraji tajemného světa, do kterého se hrdina právě chystá a co víc, dobře ho zná. Z guardianu se tak stává mentor, takže není výjimkou, že postava je starší, velmi zkušená a divák ví, že má divokou minulost, ačkoliv detaily zpravidla vůbec neznáme. Tento mentor může buď našemu hrdinovi pomoci jednorázově, na kraji tajemného světa, ale daleko častější je, že se s ním do tohoto světa vydává sám.

[3][5]

2.4 Departure (Střetnutí se s mentorem)

Hrdina opouští svět, který zná a vydává se do světa tajemného. Tento svět ho pohlcuje. Joseph Campbell nazval tento vstup jako "self annihilation", neboť hrdina dobrovolně opouští své pohodlí a páchá prakticky sebevraždu vstupem do tajemného světa, aby se v něm znovu zrodil a naučil se v tomto tajemném světě přežít.

Přesto, že hrdina většinou u bodu Assistance o dobrodružství nestál, takže se jeho názor musel změnit o 180°, stále platí, že hrdina rozhodnutí páchá sám.

Departure je samozřejmě i 1. bodem obratu, podle trojaktové struktury. [3][5]

2.5 Trials (Hrdina překročí práh)

Být hrdinou není jednoduché. Vstoupili jste právě do úplně nového světa, který neznáte a dost možná je pro Vás i nebezpečný. A Vy nemáte nic, než jen požehnání od někoho, kdo tento svět už zná a má odvahu.

Část příběhu nazvaná podle Matthew Winklera Trials, byla velmi oblíbenou částí v antice. Hrdina nyní musel splnit řadu absurdních úkolů od bohů, aby mohl být vůbec připuštěn k tomu, co opravdu chce. Hrdina se zde učí žít v novém světě, poznává ho a stírá to, co si sebou přinášel ze světa starého, hlavně naivní představy.

[3][5]

2.6 Approach (Zkoušky, spojenci a nepřátelé)

Hrdina si nyní uvědomí, co všechno se kolem něj děje a co se už stalo. Pochopí co má za sebou. Všechny zkoušky co zvládnul do teď ho učinili jenom silnějším, ale teď ví, že ho čeká ta nejtěžší ze všech. Hrdina je zcela vtážen do problémů a překážek tajemného světa a už se v nich umí i pohybovat. Jeho naivita ze světa starého je nyní už kompletně pryč.

V příběhu může nyní nastat zklidnění, než přijde překážka tak velká, že hrdina bude pochybovat, jestli je vůbec možné ji zvládnout.

[3][5]

2.7 Crisis (Nejvnitřější jeskyně)

Nejtěžší část příběhu pro našeho hrdinu. Stane se mu nejhorší možná věc, dost často falešná prohra, které předcházelo falešné vítězství. Hrdinovi jsou připomenuty všechny jeho pochybnosti, které měl o sobě i o své cestě. Dost často je tato část doprovázena úmrtím mentorské postavy. Hrdinovo sražení na úplné dno funguje primárně proto, aby se od něj mohl odrazit co největší silou, a dostat se ještě výš, než kdy byl. [3][5]

2.8 Treasure (Hrdina podstupuje nejdůležitější zkoušku)

Teď hrdina překonává krizi a je silnější než kdy byl. Z krize si musí něco odnést a to se stává jeho pokladem. Může to být nová zbraň, schopnost, nebo uvědomění.

Nový poklad mu pomůže řešit problémy, které mu ještě zbývají. [3][5]

2.9 Result (Tasení meče, odplata)

Hrdina poráží zlo, které stálo hrozbou. Výzva za dobrodružstvím byla naplněna a on se už teď jen musí vrátit s novým poznáním. [3][5]

2.10 Return (Cesta zpět)

Hrdina se opět vrací do svého přirozené světa, a nebo se ze světa tajemného stává jeho přirozený svět. Touha po dobrodružství byla ukojena a on může spokojeně žít dál.

[3][5]

2.11 New Life (Vzkříšení)

Hrdina vyrostl ze svého starého života, a když se k němu vrací, není už stejný. Jeho starý život se musí přizpůsobit novým poznatkům, které hrdina má a které si přinesl z cesty.

[3][5]

2.12 Resolution (Návrat s elixírem)

Vše se uzavře a blíží se opět status quo.

[3][5]

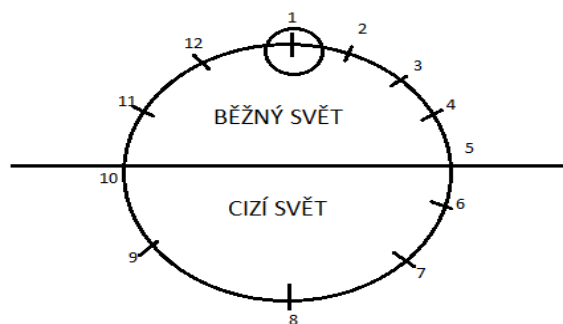
II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 SW4 VS SW7

Nyní je na čase aplikovat tuto teoretickou znalost na praxi. Poslouží nám k tomu dva filmy se ságy *Star Wars*.

Jak jsem již zmiňoval v úvodu, budeme se snažit zjistit, jak moc se od sebe liší dvě konkrétné epizody ve struktuře a pokud je jejich odlišnost minimální, proč tomu tak je.

3.1 Status quo



Star Wars: Episode IV – New Hope (1977)

Status quo hrdiny v *Nové naději* přichází až po dlouhé sekvenci bez výrazného hrdiny na sledování. V něm vidíme akční scénu, kde Imperium napadá rebelskou korvetu a princezna Leia Organa na palubě korvety posílá droida R2-D2 na planetu Tatooine, aby skryla tajné plány. Začátek bez hrdiny exponuje vedlejší postavy a situaci ve světě, nikoliv však našeho hrdinu. Ale je to zcela pochopitelné, neb se jedná o svět nám naprosto cizí, který potřebuje pořádně vysvětlit. Teprve až když se droid R2-D2 dostane k hlavnímu hrdinovi Luku Skywalkerovi, začíná jeho expozice. Toho jak on žije ve světě, který je pro něj přirozený.

Star Wars: Episode VII - The Force Awakens (2015)

Stejně jako epizoda IV. tak i epizoda VII. začala akční scénou. Tentokrát První řád (Imperium s novým jménem) útočí na základnu odboje (rebelové s novou barevnou paletou) a pilot Poe posílá droida BB-8 pryč po planetě Jakku, aby skryl tajné plány.

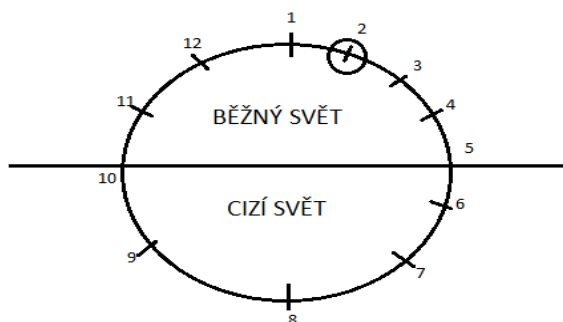
Film dále pokračuje v již naexponované lince zrádce Finna.

Zde můžeme vidět první rozdíly ve struktuře. Tvůrce J. J. Abrams nepotřeboval ani zdaleko tolik času na představení světa, tak jako George Lucas. Důvod je zcela prostý, svět Star Wars dnes už každý zná. Čas proto využil exponováním vedlejší postavy.

Finn prožívá svou vlastní dějovou linku s daleko větším důrazem, než je tomu u ostatních postav v epizodě IV. Jednoduše proto, že J.J. Abrams na to má čas. Následně poznáme hlavní hrdinku Rey a začíná expozice její postavy. Rey najde droida BB-8 v poušti a rozhodne si ho nechat, než zjistí co s ním dál.

Život Rey na písečné planetě Jakku není moc odlišný od života Luka na písečné planetě Tatooine.

3.2 Call to adventure



Star Wars: Episode IV – New Hope (1977)

Droid R2-D2 je už nějakou chvíli s Lukem, přičemž my Luka stále ještě poznáváme. Když si Luke hraje s elektronikou droida, spustí se zpráva, kde princezna Leia žádá Obi-vana Kenobiho o pomoc, jako svou jedinou naději. Uka to velice zaujme a nadchne a rozhodne se Obi-vana najít.

Call to adventure je tu opravdu velice typický a dobře funkční. Více ukázkový pohled ani snad nejde. Hrdina najde něco cizího, co znamená dobrodružství a vidá se cestou, kterou mu to ukázalo.

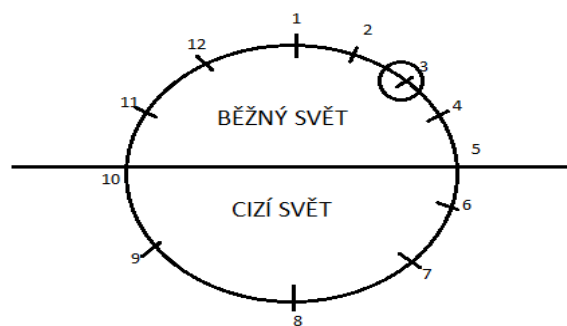
Star Wars: Episode VII - The Force Awakens (2015)

Rey dál žije svůj život na Jakku a Finn se snaží utéct Prvnímu řádu se zajatým pilotem Poe. BB-8 se pořád kutálí za Rey a ona mu nevěnuje moc pozornosti, dokud jí městský obchodník nenabídne za droida absurdně velkou sumu. Rey ukáže dobré srdce a droida si nechá. Ihned jí však přepadnou vojáci Prvního řádu. Do toho vstupuje Finn, který už je bez Poea, a Rey ho napadne s doměním, že stále patří k Prvnímu řádu. Finn jí zalže a řek-

ne, že je členem odboje a že potřebuje BB-8, kvůli mapě k nalezení Luka Skywalkerera. To vzbudí zvědavost Rey.

Přestože platí, že hrdina byl zde vyrušen závanem dobrodružství, je to mnohem více krkolomné, než v epizodě IV. Stále však fungční. Zde se nám stále motá linka Finna a jeho vlastní proměny a Finn zažil svůj Call to adventure už dříve.

3.3 Assistance



Star Wars: Episode IV – New Hope (1977)

Luke najde Obi-vana Kenobiho a zjišťuje že je rytíř jedi, dozvídá se o Síle a Obi-van dokresluje pozadí tajemného světa, který Luke nezná. Nakonec Obi-van dá Lukovi světelný meč a zve ho sebou na cestu na planetu Alderaan, doručit tajné plány, skryté v R2-D2. Luke přirozeně odmítá.

Obi-van Kenobi zde funguje přesně tak, jak postava mentora má. Threshold guardian zde stojí na kraji cizího světa, vysvětluje jeho pravidla a zve hrdinu dál dovnitř.

Bod Assistance je zcela fungční.

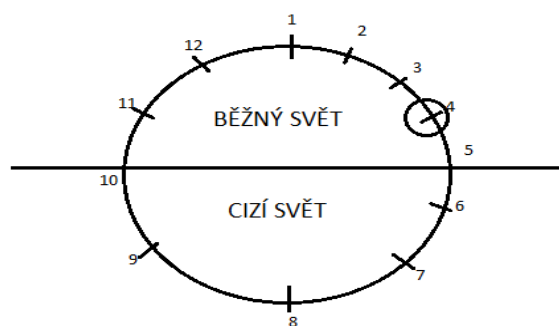
Star Wars: Episode VII - The Force Awakens (2015)

Rey drží Finna v šachu a Finn tak zalže o tom, že je členem odboje. Rey tak k němu okamžitě nabere respekt a Finn prohlásí, že musí doručit BB-8 do základny odboje. Rey je velice zaujatá a chce se k němu přidat. Finn předstírá před Rey, že ví všechno o odboji. Divák přitom ví, že jedná o lež.

Finn zde z pohledu Rey splňuje kritéria Threshold guardian, zná tajemný svět a zve ji dovnitř, ačkoliv divák ví, že je tomu jinak. Vzniká nám tu zajímavá situace, kde J. J. Abrams vytvořil falešného mentora.

Bod Assistance je zde proto o něco méně funkční, ale stejně zajímavý jako v epizodě IV.

3.4 Departure



Star Wars: Episode IV – New Hope (1977)

Luke s Obi-vanem na Alderaan nechce, vše se ale změní, když se vrátí domů a najde svou rodinu povražděnou. Není pochyb o tom, že to spáchalo Impérium, které hledalo droida R2-D2. Luke nemá kam jít, ztratil domov a všechny milované. Poslední osoba, kterou zná, je Obi-van a tak se rozhodne, že s ním na Alderaan poletí a chce se naučit způsobům Síly a stát se rytířem jedi.

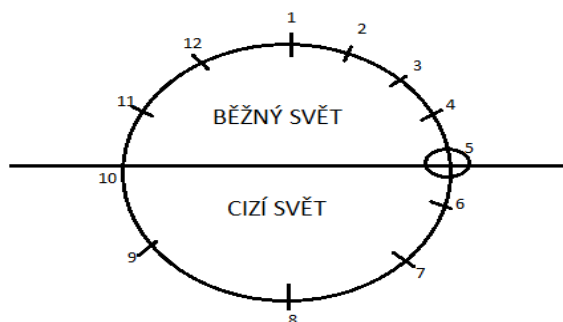
Hrdina Luke se rozhodne opustit svou zónu komfortu a s ní i svět, který zná, a po hlavě skočit do světa tajemného.

Star Wars: Episode VII - The Force Awakens (2015)

Rey i Finn jsou pronásledováni Prvním řádem. Finn chce Jakku co nejdříve opustit, ale Rey z osobních důvodů nechce. Až přímá konfrontace s Prvním řádem ji přesvědčí o tom, že je to dobrý nápad a vymyslí způsob, jak můžou Jakku opustit.

Uletí pryč a poté potkají legendárního pašeráka Hana Sola. Ten okamžitě nahradí Finna jako mentora a přivítá Rey v novém a tajemném světě.

3.5 Trials



Star Wars: Episode IV – New Hope (1977)

Luke a Obi-van vyhledají pilota, který je odveze na Alderaan. Luke při tom prokáže svůj mladický temperament a po cestě ho Obi-van učí cestám Síly. Když doletí tam, kde by měl Alderaan být, je tam pouze vesmírná základna Impéria - Hvězda smrti. Ta chytne loď našich hrdinů tažným paprskem a vucne ji dovnitř sebe. Luke i ostatní se musí vydat útroby Hvězdy smrti a najít způsob jak z ní uniknout. Cestu jim samozřejmě znepríjemňují vojáci a technika Impéria.

Trials v epizodě IV se navíc postupně stupňují, přesně jak by měly.

Star Wars: Episode VII - The Force Awakens (2015)

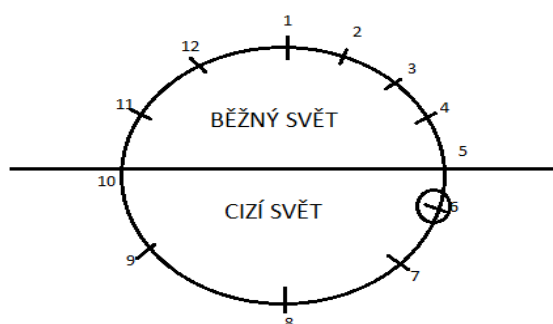
Solova loď je velice rychle přepadena jinými pašeráky a oni spolu začnou bojovat. Do boje je samozřejmě vtažena i Rey a diváci ji vidí poprvé pořádně v akci.

Nemalá část screentimu je věnována i Hanu Solovi, neboť jde o navracející se postavu. Nejde zde však vůbec o exponování postavy, jako spíš o fan service.

Později se Rey, Finn a Han dostanou opět do křížku s Prvním řádem a jsou nuceni situaci řešit přímo na místě bojem. Na pomoc přiletí letka odboje a situaci zachrání. Ne dřív, než Rey unese hlavní antagonista Kylo Ren.

Trials v epizodě VII mají zcela jiné tempo, než v epizodě IV. Místo postupného stoupání máme spíš gradaci, dlouhý odpočinek a zběsilejší gradaci. Jsem toho názoru, že v části příběhu označovaném jako Trials, by měla být gradace postupně stejná a přímá, až do momentu dosažení části Approach

3.6 Approach



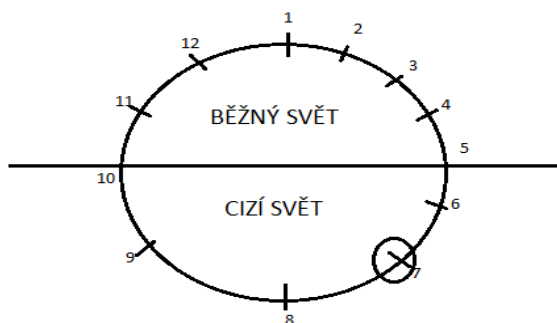
Star Wars: Episode IV – New Hope (1977)

Luke a Han bloudí společně po Hvězdě smrti a při tom se jim podaří najít a zachránit Princeznu Leiu. Všichni tři se snaží uniknout, zatím co Obi-van, vypne silové pole, které drželo jejich loď. Luke se probíjí skrz vojáky Impéria a vypadá to, že už by to mohli zvládnout. Dostihne je však antagonista a jedna z nejsilnějších postav celé Star Wars série - Darth Vader.

Star Wars: Episode VII - The Force Awakens (2015)

Rey je v zajetí v základně Starkiller a Finn a Han chystají její záchranu. Hrají proti času, protože hrozí, že Starkiller zničí domovskou planetu odboje. Rey se podaří vymanit z okovů, ale pořád je zaseklá na hlavní planetě Prvního řádu. Finn a Han se naštěstí na planetu dostanou, infiltrují základnu a proplíží se až k Rey. Vše se jim až nezvykle daří dokud se nesetkají s antagonistou příběhu Kylo Renem.

3.7 Crisis



Star Wars: Episode IV – New Hope (1977)

Darth Vader se utká v boji na světelné meče s Obi-vanem Kenobim a zabíjí ho. Luke vše vidí a je zdrcen. Přesto se jim podaří z Hvězdy smrti uniknout. S Hanem a Leiou se dostávají na planetu Yavin 4, kde je hlavní základna rebelů. Uvědomí si, jak rychle se musí vrátit k Hvězdě smrti s útočnou silou, protože hrozí, že Hvězda smrti zničí celou planetu Yavin 4. Mají jen malou letku stíhačů a za letu vysokou rychlostí s obranou Imperia,

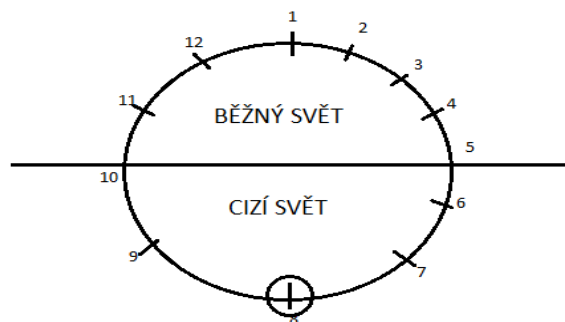
se musejí trefit do dvou metrů široké výpusti par. Pouze tento zásah může zničit Hvězdu smrti.

Šance jsou minimální.

Star Wars: Episode VII - The Force Awakens (2015)

Kylo Ren je syn Hana Sola a při setkání za ním Han jde a začne s ním mluvit, místo toho aby s ním bojoval. Snaží se ho přesvědčit, aby se vrátil na světlou stranu Síly. V tu chvíli ho Kylo probodne světelným mečem a Han Solo umírá. Rey a Finn jsou toho oba svědkem a začnou s bojevat s Kylo Renem, ale je mocnější než oba čekali a velice rychle začne nabírat v boji navrch.

3.8 Treasure



Star Wars: Episode IV – New Hope (1977)

Luke a jeho letka útočí na Hvězdu smrti. Obrana Imperia je velice silná, ale Luke se nakonec dostává až na dostřel k výpusti par, kam musí střelit protonové torpédo. Zaměřuje,

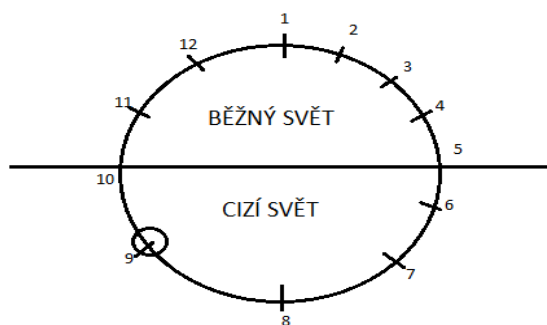
ale moc se mu nedaří. Pak ale uslyší hlas Obi-vana Kenobiho, který mu radí, aby použil Sílu. Luke si vypne zaměřovací program svého letounu a začne pouze cítit Sílu a díky ní se trefí přesným zásahem kam měl.

Díky tomu, že Obi-van zemřel, mohl Luke najít Sílu a zničit tak Hvězdu smrti.

Star Wars: Episode VII - The Force Awakens (2015)

Finn k boji proti Kylo Renovi používá světelný meč, ale nejde mu to moc dobře. Kylo Ren Finna poráží, jeho světelný meč letí stranou a Kylo se ho chystá zabít. Rey v polední chvíli použije Sílu, aby jí meč skočil do ruky a jde Finna zachránit. Rey je díky strachu schopna objevit v sobě dostatek síly (a Síly), dokáže Kylo Rena porazit.

3.9 Result



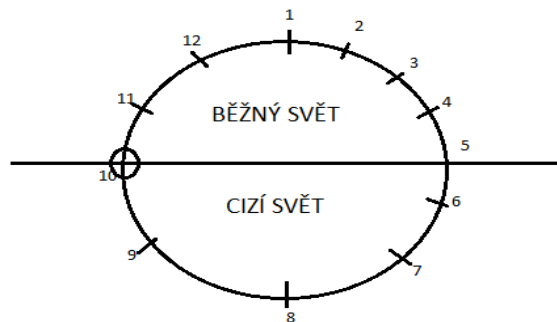
Star Wars: Episode IV – New Hope (1977)

Lukovi se jeho zásah podaří a Hvězda smrti vybuchuje.

Star Wars: Episode VII - The Force Awakens (2015)

Rey a Finn společně úspěšně utečou a základna Starkiller je zničena útokem odboje.

3.10 Return



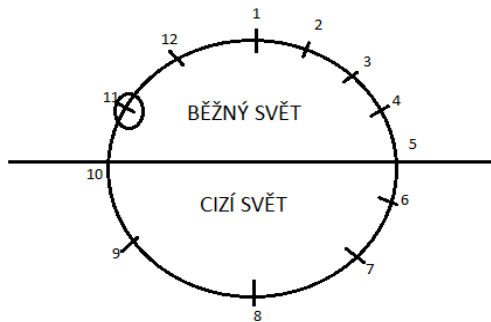
Star Wars: Episode IV – New Hope (1977)

Rebelská aliance přijme Luka jako hrdinu.

Star Wars: Episode VII - The Force Awakens (2015)

Odboj přijme Rey a Finna jako hrdiny.

3.11 New Life



Star Wars: Episode IV – New Hope (1977)

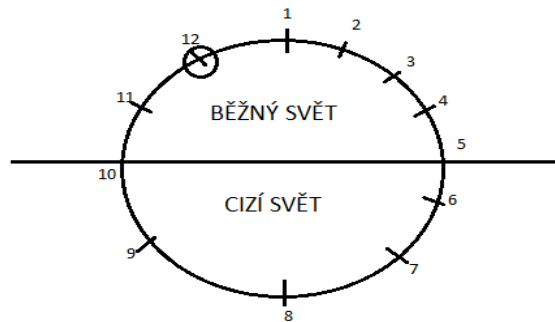
Luke už o sobě nepochybuje a ví, že vše, co mu říkal Obi-van o Síle je pravda a ví, že s ní má spojení.

Star Wars: Episode VII - The Force Awakens (2015)

Nastává klid a uvědomění si, že je teď načase splnit to, co BB-8 sebou vozil tak dlouho.

Rey se vydá hledat Luka Skywalkerera.

3.12 Resolution



Star Wars: Episode IV – New Hope (1977)

Luke je šťastný a netruchlí nad ztrátou svých blízkých.

Star Wars: Episode VII - The Force Awakens (2015)

Zde poslední model neplatí, protože Rey se nevrátí do svých starých kolejí, ale najde Luka Skywalkerera a ten v ní ucítí Sílu.

Jedná se zde o otevřený konec a vyloženě sequel bait.

ZÁVĚR

Struktura Matthew Winklera, která je vydefinována z mýtů pomocí prací Josepha Campbella je, podle mého názoru, nerovnoměrně rozdělená pro film.

Střed struktury, bod krize, by měl být momentem, kdy je příběh ve svém vrcholu a poté už klesá. To se velice podobá Freytagově pyramidě. A přestože je velice zajímavá i z pohledu filmů, je primárně dělaná tak, aby seděla na divadelní hry. Stejného pocitu nabírám z kruhu Matthew Winklera.

Určitě jste si mohli všimnout, že posledním bodům struktury už nezbylo tolik místa. Důvod je zcela jednoduchý. Ani jeden z filmů, který jsem používal jako praktickou ukázkou neměl děj. Skončily.

Navíc vrchol příběhu u obou filmů nastal až v druhé polovině, konkrétně v druhém bodu obratu, nikoliv v půlce.

I tak je tato struktura velice funkční metodou při budování příběhů. Její opakování můžeme vidět ve spoustě dalších děl, jak s velkým rozpočtem, tak v pohádkách, které nám někdo řekne. Struktura je dodržena v obou případech, ať už zcela úmyslně, nebo intuitivně. Forma, která je použita při vyprávění příběhu je zkrátka pevně daná a nám nezbyvá nic jiného než se jí držet, chceme-li, aby náš příběh měl své diváky a posluchače.

Udělá tohle však z našeho příběhu umění? Struktura to neudělá, to už je zcela a pouze na autorovi. Struktura je váza, kterou máme a příběh je obsah, který do vázy nalijeme. Může to být voda nebo to může být písek. To co využijeme jako obsah, determinuje, jestli náš příběh bude umění či nikoliv. Struktura nám pouze pomůže řemeslně sdělit správně to co chceme, srozumitelně pro nám určeného diváka.

A co se samotných filmů týče, jsou si nápadně podobné, ne jen ve struktuře, ale i v obsahu.

Domnívám se, že J.J. Abrams využil této podobnosti z několika důvodů.

Šel po příběhu, který každý podvědomě už zná a drtivě většině se líbí. Někdo kdo uvidí *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens* (2015) a nespojí si to s příběhem epizody IV, má větší šanci, že ve filmu najde zalíbení, neboť mu bude připadat známý.

Navíc sázel na jistotu. Po fiasku s epizodami I, II, a III, použil šablonu zajišťující úspěch.

A dost možná i chtěl ukázat, že dokáže natočit *Star Wars* klasicky a ve starém stylu, než se vrhne na šílené zběsilosti pro epizody VIII a IX.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 80-87067-65-7
- [2] SNYDER, Blake. *Save the Cat!: the last book on screenwriting you'll ever need* Studio Wiese Productions, xvi, 195 p. ISBN 19-329-0700-9
- [3] CAMPBELL, Joseph. *The hero with a thousand faces*. 3rd ed. Novato, Calif.: New World Library, c2008, xiii, 418 s. ISBN 978-1-57731-593-3
- [4] LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013, 218 s. ISBN 978-80-87500-30-9
- VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007, xxxii, 407 s. ISBN 978-1-932907-36-0

ELEKTRONICKÉ ZDROJE

[5] TED Ed Lessons worth sharing © 2015 [online] dostupné z:

<http://ed.ted.com/lessons/what-makes-a-hero-matthew-winkler>

IMBd © 1990-2016 [online] dostupné z:

http://www.imdb.com/find?ref_=nv_sr_fn&q=star+wars&s=all

WatchMojo.com © Mojo Supreme 2014 [online] dostupné z: <http://watchmojo.com/>

FILMOVÉ ZDROJE

Star Wars Episode IV: A New Hope [film], 1977 Režie George LUCAS. USA 20th Century Fox

Star Wars Episode VII: The Force Awakens [film], 2015 Režie J. J. Abrams. USA Walt Disney Studios Motion Pictures

