

Scenáristické postupy a režijní práce ve filmu Mandarinky, jejich vliv na mou tvorbu.

Jaroslav Beran

Bakalářská práce
2019



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Jaroslav Beran
Osobní číslo: K16126
Studijní program: B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Audiovizuální tvorba – Režie a scenáristika
Forma studia: prezenční

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Scenáristické postupy a režijní práce ve filmu *Mandarinky* a jejich vliv na mou tvorbu

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

Seznam odborné literatury:

- 1) Jak napsat dobrý scénář: Základy scenáristiky, Field Syd: Rybka Publishers 2007. ISBN 978-80-87067-65-91.
- 2) Scénář pro 21. století, Linda Aronsonová: Akademie múzických umění 2014. ISBN 978-80-7331-314-2
- 3) Rozbor filmu, Radomír D. Kokeš: Masarykova univerzita Brno 2015. ISBN 978-80-210-7756-0
- 4) Základy stříhové skladby, Josef Valušiak: Akademie múzických umění 2012. ISBN 978-80-7331-230-5

Vedoucí teoretické části: doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
Ateliér Audiovize
Vedoucí praktické části: MgA. et MgA. Jakub Šmíd
Ateliér Audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 3. prosince 2018
Termín odevzdání bakalářské práce: 6. května 2019

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



Mgr. Pavel Bednařík
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 2.5.2019

Jméno a příjmení studenta: Jaroslav Beran

podpis studenta

ABSTRAKT

Abstrakt česky

Bakalářská práce se podrobně věnuje analýze filmu Mandarinky. Zaměřuje se především na formu vyprávění, ale i na stylistickou stránku filmu. Práce využívá názorné časové osy a snímky z filmu. Druhá část práce se zabývá inspirací a průnikem teoretických poznatků do autorova scénáře absolventského filmu.

Klíčová slova: Film, kauzální výzkum, průnik teorie s praxí, film Mandarinky, inspirace, analýza, syžet, fabule, trojaktová struktura, vývojový oblouk, poselství filmu

ABSTRACT

Abstrakt ve světovém jazyce

This bachelor thesis deals in detail with the analysis of the movie Tangerines. It focuses primarily on narrative form, but also on the stylistic aspect of the movie. The paper uses graphic timeline and snapshots from the film. The second part of this thesis deals with inspiration and penetration of theoretical knowledge into the author's screenplay of the graduate film.

Keywords: Film, causal research, intersection of theory and practice, Tangerines movie, inspiration, analysis, plot, story, three act structure, development arc, film message

Děkuji paní docentce Janě Janíkové, že si vzala na starost vedení mé bakalářské práce a věnovala tak svůj čas mému profesnímu vývoji.

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
1 FORMA.....	10
1.1 KONVENČNÍ NARATIVNÍ STRUKTURA.....	10
1.1.1 Syžet.....	11
1.1.2 Fabule.....	11
1.2 TROJAKTOVÁ STRUKTURA.....	11
1.2.1 Linie událostí.....	13
1.2.2 Vztahová linie.....	14
1.3 VÝVOJ POSTAV	15
1.3.1 Ivo a jeho vývojový oblouk.....	16
1.3.2 Ahmed, Nika a jejich vývojový oblouk	16
1.4 POSELSTVÍ	17
1.4.1 Poselství skrz pohřbívání.....	17
1.4.2 Poselství skrz hudbu.....	17
2 STYL.....	18
2.1 KAMERA.....	18
2.1.1 Pohyb	18
2.1.2 Záběrování.....	19
2.2 STŘIH.....	20
2.3 MIZANSCÉNA A PROSTŘEDÍ.....	21
3 VLIV NA MOU TVORBU.....	22
3.1 JAK UDĚLAT ZAJÍMAVÝ PŘÍBĚH.....	22
3.2 JAK UDĚLAT ZAJÍMAVÉ POSTAVY.....	24
3.3 JAK VYSTAVĚT FUNKČNÍ PŘÍBĚH.....	24
ZÁVĚR.....	25
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	26
SEZNAM CITACÍ.....	27
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	28

ÚVOD

Už od útlého mládí jsem se věnoval několika druhům umění. Stále jsem hledal, co je pro mě to nejvhodnější, a pak jsem přičichl k filmové tvorbě. Kinematografie má v umění jednu velkou výhodu a krásu - skládá se totiž z několika umění najednou. V obraze se objevují herci, je slyšet zvuk, a také hudba, která spolu s obrazem vytváří silné emoce. Na filmu se podílí několik tvůrců najednou: kameraman, zvukař, střihač, hudební skladatel, kostymér apod. Mě zaujala profese režiséra a scenáristy. Scenárista vytváří základní příběh a zápletky, zatímco režisér převádí scénář do filmové podoby, k čemuž využívá svou individualitu a individualitu ostatních tvůrčích složek.

Co je to vlastně individualita? Člověk se narodí již s určitými předpoklady a následující vývoj jeho charakter postupně ztvárňuje. Takovými vývojovými aspekty může být sociální kontext, etnický kontext, nebo například kulturní kontext. Obecně řečeno, člověk je ovlivněn vším, co se kolem něj děje, a zejména pak autory ovlivňují díla ostatních umělců. Například kniha Austina Kleona, s názvem *Krad' jako umělec*, se z velké části zabývá návazností jednoho díla na druhé. Vysvětluje, že žádné dílo není originální. Tvůrce je vždy inspirován již hotovými díly jiných autorů, na které navazuje ať už vědomě, či nevědomě.¹ Proč třeba nevznikl umělecký směr kubismus už ve středověku? Je to tím, že umělci kubismu se inspirovali například postimpresionismem, který se objevil až na přelomu 19. a 20. století. Postimpresionisté byli zase inspirováni díly impresionistů, a tak dokola.

Tato práce vychází právě z poznatku, že můj absolventský scénář nevznikl čistou náhodou. Napsaný scénář byl ovlivněn, jak díly ostatních filmařů, tak podměty z mého běžného života. První část této práce se bude zabývat analýzou filmu, který autora nejvíce ovlivnil. Fakt, že při psaní scénáře vycházela značná inspirace z filmu *Mandarinky*, jsem si uvědomil až zpětně, když jsem tento film viděl podruhé. Po uvědomění si tohoto faktu jsem zkusil tentokrát získat inspiraci vědomě. Analyzoval jsem film *Mandarinky* a následně aplikoval scenáristické postupy a režijní práci na další verzi mého scénáře. A právě druhá část této práce se bude zabývat tím, jak člověka ovlivňují podměty kolem něj, tedy i zhlédnutá umělecká díla, která se stávají nevyhnutelnou inspirací.

[1] KLEON, Austin, 2012. *Krad' jako umělec: 10 věcí, které ti nikdo neřekl o kreativitě*. V Brně: Jan Melvil. Briquet. ISBN 978-80-87270-36-3.

1 FORMA

„Když řeknete, že se kniha dá ‚těžce strávit‘ nebo že hudební motiv je ‚poutavý‘, naznačujete tím, že existuje systém a že vztahy mezi jednotlivými částmi řídí nějaká vnitřní logika, která vzbuzuje váš zájem. Tento systém vztahů mezi částmi nazýváme formou.“² Filmy se dají rozdělit na dvě základní skupiny. Na filmy artové a na filmy s klasickou narací (konvenční narace). Je totiž pravdou, že pokud ve filmu vyniká příběh, stylistická stránka je zde důležitá, ale zásadně nevyčnívá. Naopak u artových filmů je potřeba počítat s tím, že příběh bude ve stínu stylistického zpracování. Ale to neznamená, že by příběh měl chybět. Pokud se tedy mluví o filmech s klasickou narací, je velký důraz kladen na obsahovou stránku filmu. Pokud se mluví o artových filmech, větší zaměření je zde na stylistickou stránku. Film *Mandarinky* napsal a natočil v roce 2013 gruzínský režisér a scenárista Zaza Urushadze, který měl za sebou již několik celovečerních filmů. Za zmínku stojí jeho oceněný snímek *Ak tendeba* z roku 1998. Film *Mandarinky* vyhrál několik cen na různých filmových festivalech, a také byl nominován na Oscara v kategorii zahraničních filmů. Divák sleduje příběh odehrávající se v roce 1992, kdy v Abcházii probíhá válka o území mezi Čečenci a Gruzínci. Ač je tento film řazen do kategorie válečného filmu, jedná se spíše o komorní psychologické drama čtyř postav na pozadí války. Právě v tomto filmu dominuje obsahová stránka nad stylem. Autorům se povedlo udělat film především se silným příběhem, který v sobě skrývá lidskost ve vši syrovosti. Proto se tato práce v následujícím textu více zaměřuje na obsahovou (přesněji formální) stránku, protože ta je k analýzování v tomto filmu téměř nevyčerpatelná.

Film *Mandarinky* je vybrán ze dvou důvodů. Prvním je, že výrazně ovlivnil mou tvorbu, a zadruhé vystihuje přesně druh filmů, které bych chtěl točit, a to především díky poetičnosti filmu, minimalismu dialogů a tématem lidskosti, o kterém film pojednává. Film *Mandarinky* je analyzován pomocí časové osy. Do osy byl zapisován čas a posun v ději, nebo posun z hlediska stylu. Tyto poznatky byly následně analyzovány a hledaly se mezi nimi dané souvislosti. Tato kapitola se zabývá formální stránkou filmu. V úvodu bude charakterizován syžet a fabule, tvořící konvenční narativní strukturu. Následně se text zabývá trojaktovou strukturou, vývojem postav a poselstvím filmu.

1.1 Konvenční narativní struktura

Konvenční narativní strukturou, nebo také klasickou narací, je označován příběh, jehož struktura obsahuje konvenční prvky. „*Za konvenční narativní strukturu se ve scenáristice dnes obecně považuje chronologicky vyprávěné tříaktové dílo s lineární chronologickou strukturou, jedním příběhem a jednou postavou, která se vydává na napínavou cestu za nějakým cílem.*“³

[2] BORDWELL, David a Kristin THOMPSON, 2011. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění. ISBN 978-80-7331-217-6. (str. 84)

[3] ARONSON, Linda, 2014. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-314-2. (str. 44)

Jde o jeden z možných narativních modelů, který má ve filmu nejširší využití. Text se však nebude zabývat rozdíly mezi jednotlivými modely, ale zaměří se rovnou na základní vyprávěcí prostředky konvenční narativní struktury. Počáteční pozornost bude věnována syžetu a fabuli.

1.1.1 Syžet

Syžet je způsob a struktura vyprávění, pomocí něhož rekonstruujeme fabuli (příběh). „*Podíváme-li se na vyprávění filmu zpětně po jeho skončení, uvědomíme si, která syžet události fabule ve svém plynutí přeuspořádal, vynechal, roztáhl, zhustil, prozradil a zatajil.*“⁴ Ve filmu *Mandarinky* se příběh odehrává v rámci několika dnů. Délka filmu činí přibližně 83 minut. Úkolem syžetu je vměstnat právě těch několik dní do délky filmu. Syžet si tedy vybírá pouze ty klíčové scény, které posouvají děj vpřed. Syžet tohoto filmu neskáče v čase. Film se odehrává v časové následnosti, tak, jak jdou scény po sobě. Pouze s časovými výpustky (časové elipsy), které film vměstnají do 83 minut. Ve filmu *Mandarinky* jsou přibližně rovnoměrné časové výpustky. Není zde situace, že dva obrazy po sobě se odehrávají v rozmezí třeba třech měsíců. Většina filmu se odehraje s časovou výpustkou v rámci jednoho dne, nebo dvou a více dní po sobě. Jelikož se jedná o drama, syžet se zaměřuje na konflikt mezi postavami. Tedy zobrazuje scény, které tento konflikt vyvíjí.

1.1.2 Fabule

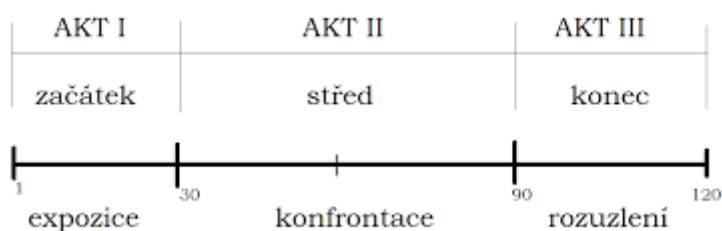
Fabule vychází ze samotného syžetu. Filmový divák si fabuli sestaví po zhlédnutí filmu. Problematiku fabule popisuje Radomír D. Kokeš ve své knize *Rozbor filmu*: „*S fabulí je to komplikovanější, protože ta je během sledování filmu divákem odvozována jak od událostí zobrazených syžetem, tak od těch událostí, které si divák na jeho základě pouze domýšlí.*“⁵ Ve filmu *Mandarinky* je fabule celých těch několik dní, v kterých se příběh odehrává. Přestože syžet ukázal pouhých 83 minut, divák si domyslí veškeré výpustky a skládá si děj, který se pro něj odehrával právě těch několik dní. Díky lineárnímu vyprávění a jasné struktuře syžetu, je fabule tohoto filmu jednoznačná a neměla by v divákovi vyvolávat polemické otázky.

1.2 Trojaktová struktura

Konvenční narativ je postaven na klasické trojaktové struktuře, která se dělí na první, druhý a třetí akt (můžeme také používat slovo *dějství*). Ještě odborněji se tyto akty nazývají *explikací*, *konfrontací* a *rozuzlením*. Na **obr. 1** lze vidět obecnou názornou ukázkou, kdy na časové ose jsou znázorněné minuty. Tento graf počítá s přibližnou nejčastější aktuální metráží hollywoodských filmů, a to 120 minut. Následně bude popsán obecný charakter trojaktové struktury konvenčního narativního vyprávění.

[4] KOKEŠ, Radomír D., 2015. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity. ISBN 978-80-210-7756-0. (str. 18)

[5] KOKEŠ, Radomír D., 2015. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity. ISBN 978-80-210-7756-0. (str. 18)



Obr. 1 – graf trojaktové struktury

Z celkové délky trvá expozice přibližně 30 minut (1/4 celkové délky filmu). Expozice seznamuje diváka s prostředím, kde se film odehrává. „Dochází k charakterizaci hrdiny a k expozici charakterového oblouku. Hlavní hrdina musí mít určitý nedostatek, chybu, slabost, s kterou vstupuje do zvažování rizik zásadních změn svého života.“⁶ V prvních minutách také diváka expozice seznamuje s protagonistou filmu, který je většinou představen ve stereotypní činnosti, dokud jeho stereotyp něco nenaruší. Tomu se pak říká 1. bod zlomu, kterým expozice končí. V expozici se také seznamujeme s antagonistou, nebo antagonisty, kteří budou protagonistovi stát v cestě k dosažení jeho nového cíle.

Nejdelší část filmu se odehrává v konfrontaci, která trvá přibližně 60 minut (1/2 celkové délky filmu). „Hlavní postava musí překonávat překážku za překážkou, aby naplnil svou tužbu a dosáhl vytouženého cíle. Lepší se krystalizující cíle hrdiny založené v setupe, zvyšuje se emocionální zájem o charaktery hrdinů. Je to natáhnutý boj hlavního hrdiny s jeho problémem a kruté zkoušky charakteru hrdiny. Je to proud komplikací a neúspěchů vedle rozvíjející se akce. Mění se základní cíl hrdiny. Mění se taktika hrdiny na dosažení cíle, aby nakonec přibližně v 90. minutě filmu došlo k druhému bodu zvratu.“⁷

Po 2. bodu zlomu následuje závěrečná část – rozuzlení, která trvá přibližně 30 minut filmu, tedy podobně jako u explikace zasahuje do 1/4 celkové délky filmu. V této části divák pozoruje, zda se protagonistův cíl naplní, nebo nenaplní. Jak se vypořádá s prohrou, nebo s úspěchem. „3. akt neznamená konec, znamená řešení. Po bodě beznadějně krize nutí hrdinu vykonat čin. Ukazuje, či cíl je, a nebo není dosažitelný.“⁸

V následujícím textu bude tato struktura převedena na film *Mandarinky*. Trojaktová struktura většinou vychází z linie událostí. Nicméně tento film vyniká hlavně vztahovou linií, která je pro *Mandarinky* zásadní. V tomto případě bude mít dvě trojaktové struktury. Jednu pro linii událostí, druhou pro vztahovou linii.

[6] LABÍK, Eudovít, 2013. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM. ISBN 978-80-87500-30-9. (str. 35)

[7] LABÍK, Eudovít, 2013. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM. ISBN 978-80-87500-30-9. (str. 36)

[8] LABÍK, Eudovít, 2013. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM. ISBN 978-80-87500-30-9. (str. 42)

1.2.1 Linie událostí

Film *Mandarinky* se opírá především o vztahovou linii. U filmu tohoto druhu je potřeba získat dostatek času na budování vztahu mezi postavami a tento vztah se buduje převážně ve fázi konfrontace. Proto je na část konfrontace zapotřebí dostatek prostoru. Film *Mandarinky* je velmi komorní a odehrává se na malé ploše, s malým počtem hlavních postav. Jeho délka činí přibližně 83 minut, což je ve srovnání s hollywoodského filmu téměř o třetinu méně, než je zvykem. Nicméně tento film je evropský, a proto se vymyká standardizaci hollywoodských filmů. Je však obdivuhodné, že za pouhých 83 minut dokázal režisér výborně vybudovat vztah dvou vojáků z nepřátelských stran. Jedním z důvodů je, že autor nezaplňoval čas zbytečnými scénami a nadbytečnými dialogy. Je-li však řeč o linii událostí, jde o vnější dění kolem protagonisty.

Scenáristka Linda Aronsonová ve své knize *Scénář pro 21. století* píše o vztahu mezi linií událostí a vztahové linií: „*Vztah se nemůže změnit, dokud jej k tomu nedonutí okolnosti. Je tedy nutné vytvořit silnou linii událostí, tj. řadu příhod, která našim postavám změnu vynutí.*“⁹ V případě *Mandarinek* mluvíme o válce na území Abcházie a jejím vlivu na protagonistu, kterým je Ivo, pocházející z Estonska. Když začala válka, všichni se odstěhovali zpět do Estonska, jediný Ivo a jeho dobrý přítel Margus se zde rozhodli zůstat. Ivoův hlavní cíl je zde přečkat válku. Margus má svůj sad s mandarinkami, které se snaží prodávat lidem na frontě, zatímco Ivo ve své dílně vyrábí na mandarinky dřevěné bedny.

Než dojde k 1. bodu zlomu, divák se zatím dozvěděl, kde se děj odehrává, jaký je protagonistův stereotyp a skrz dialog mezi ním a Margusem se dozvěděl o válečné situaci, která ohrožuje jejich obchod s mandarinkami. Aby Zaza Urushadze mohl dostatečně vybudovat vztah mezi postavami, potřeboval velký prostor v části konfrontace. Proto explikaci co nejrychleji směřoval k 1. bodu zlomu v linii událostí. Ten přichází již kolem 13. minuty, kdy Ivo najde postřeleného Ahmeda, žoldáka bojujícího za Čečence. Nastává tak bod zlomu, který ovlivní zásadně cíle Iva. Jeho novým hlavním cílem je zachránit Ahmedův život.

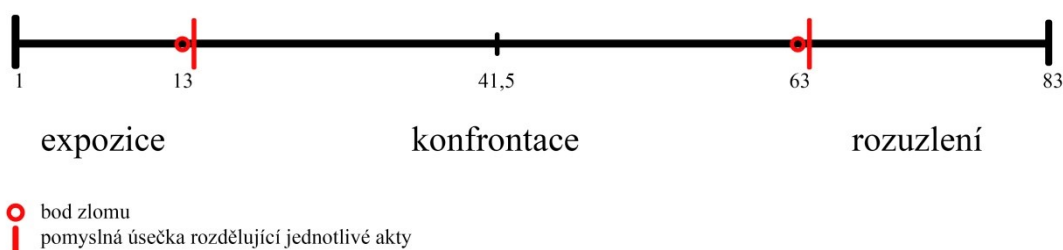
V konfrontaci, kolem 17. minuty, nastává první velká překážka, kdy najdou dalšího postřeleného vojáka Nika, ale tentokrát za druhou bojující stranu – za Gruzii. To komplikuje Ivovi situaci ještě více, jelikož musí hlídat vojáky, aby se mezi sebou navzájem nepovraždili. Starání se o postřelené muže zabraňuje Ivovi a Margusovi pracovat na zásilce mandarinek. Nakonec však slíbený odvoz mandarinek ani nedorazí. Když ale navštíví Ivoův dům vojáci z fronty, jejich velitel Alan příslibí, že za dva dny pošle muže, kteří si mandarinky vyzvednou. Do té doby však nastanou nálety a celý Margusův majetek shoří, včetně jeho sadu. Zde nastává 2. bod zlomu (63. Minuta). Tento zlom opět obrátí Ivoův a Margusův cíl o 180 stupňů.

V části rozuzlení se Margus rozhodne vrátit do Estonska, ale Ivo se rozhodne v Abcházii zůstat. Brzy však přijede k jejich domu auto Čečenců, kteří podezřívají Ahmeda, že je Gruzínek. Velitel jim nařídí, aby ho zastřelili. Mezi tím však vytáhne Nika samopal a začne Ahmeda bránit. V přestřelce zahyne Margus a Nika. To se stane přibližně 73. – 74. minutě. Následuje přibližně deset minut do konce, kdy se příběh dohraje.

[9] ARONSON, Linda, 2014. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-314-2. (str. 61)

Na **obr. 2** lze vidět, jak by vypadal graf trojaktové struktury linie událostí filmu *Mandarinky*. Přepočítá-li se základní trojaktová struktura běžného hollywoodského filmu na procenta, vyjde přibližný poměr jednotlivých aktů na 25 % v prvním aktu (expozici), 50 % v druhém aktu (konfrontaci) a 25 % v třetím aktu (rozuzlení). Ve filmu *Mandarinky* by v linii událostí byl následující poměr: 16 % expozice, 60 % konfrontace a 24 % rozuzlení. Takový je poměr mezi jednotlivými akty. Musí se však vzít v potaz, že pomyslná úsečka mezi prvním a druhým aktem následuje teprve chvíli po bodu zlomu. To samé je u úsečky mezi druhým a třetím aktem. Z grafu lze vyčíst, že v linii událostí filmu *Mandarinky* dává kratší expozice více prostoru pro konfrontaci. Je tomu tak, jelikož vztahová linie se tvaruje dle událostí, které ve filmu nastanou.

A jelikož autor potřeboval vyvíjet vztahovou linii co nejdříve, musel také bod zlomu v linii událostí zasadit do filmu po pár minutách expozice.



Obr. 2 – graf trojaktové struktury v linii událostí

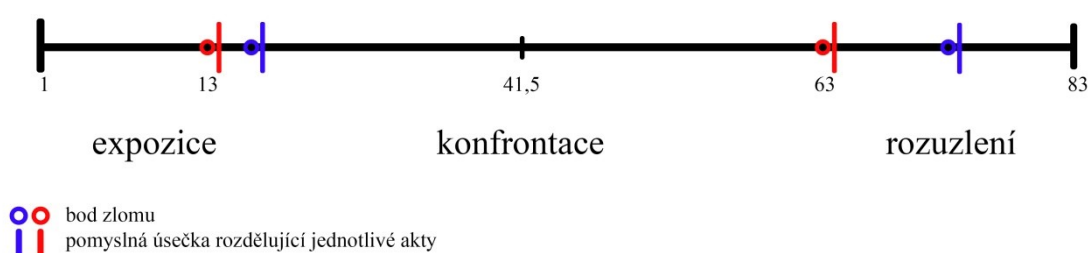
1.2.2 Vztahová linie

Vztahová linie vzniká v důsledku linie událostí. Jinak řečeno, změny ve vztahu mezi postavami jsou důsledkem událostí, které nám příběh odkrývá. Prakticky by to mělo znamenat, že body zlomu u vztahových linií by měly přicházet po bodech zlomů u linií událostí.

U tohoto filmu se práce zaměří na nejpodstatnější linii vztahů, a ta není mezi protagonistou a další postavou, ale je mezi Ahmedem a Nikem. Z expozice se divák dozvídá, že Čečenci a Gruzínci bojují proti sobě a že mezi nimi vládne nenávisť. K bodu zlomu dojde, když se oba dva nepřátelé objeví v domě Iva. Tento bod zlomu nastává v 17. minutě filmu. Zatímco Ahmed chce Nika zabít, Ivoův cíl je zachránit oba, aniž by se navzájem zavraždili.

V tento moment začíná část konfrontace, kdy se vztah mezi Ahmedem a Nikem mění. Postupem času přestane chtít Ahmed Nika zabít a pomalu se jejich vztah buduje až do bodu, kdy jeden druhého bere jako člověka a chápou situaci, v které se oba nacházejí. Ivo jim vnáší do hlavy nesmyslnost války, která zásadně ovlivní jejich postoj k válce. Nakonec se výsledek jejich vztahu ukáže, když Nik nasadí svůj život v situaci, kdy chtějí Ahmeda zastřelit jeho lidi. Tento bod zlomu přichází v 73. minutě. Následně Nik umírá. V rozuzlení divák pozoruje, jak Ivo s Ahmedem společně pohřbívají Marguse a Nika.

Na **obr. 3** lze vidět graficky zpracovaný výsledek. Modrá barva znázorňuje vztahovou linii. Pro srovnání se v grafu zanechal i výsledek linie událostí, která má opět červenou barvu. Z grafu je patrné, že body zlomu vztahové linie opravdu přicházejí až po bodech zlomu linie událostí. Mezi prvními body zlomu je rozdíl přibližně 4 minuty a mezi druhými body zlomu je rozdíl dokonce 10 minut. Procentuálně expozice vztahové linie obsahuje přibližně 20,5 % z celého filmu, konfrontace 67,5 % a rozuzlení 12 %. Z Toho vyplývá, že vztahová linie zde má v konfrontaci ještě větší podíl, než v linii událostí. Zatímco na expozici vztahové linie je zde potřeba více času, rozuzlení zabírá výrazně méně času. Konfrontace vztahové linie se tedy protáhla.



Obr: 3 – graf trojaktové struktury v linii událostí a ve vztahové linii

Závěrem k trojaktové struktuře chci doplnit, že postava Marguse má funkci posouvání linie událostí a Ahmed s Nikem posouvají vztahovou linii, přičemž celé se to děje prostřednictvím postavy Iva.

1.3 Vývoj postav

Postavy v dramatickém příběhu prochází proměnou, přičemž zcela zásadní je vývoj protagonisty. „*Hlavní hrdina se musí nejen naučit nové zručnosti, musí získat i nové informace v rámci měnících se podmínek.*“^[10] Zatímco v literatuře se často do nitra postavy čtenář ponořuje skrz její vnitřní myšlení, film je vyprávěn obrazem. Proto je potřeba vyjadřovat vlastnosti postav činy, které dělá. V trojaktové struktuře je právě část explikace určená k představení charakteru protagonisty, popřípadě dalších postav. První bod zlomu protagonistovi nastavuje nové cíle a zároveň v části konfrontace bojuje protagonista s překážky. Právě v těchto situacích dochází k jeho určitému osobnímu vývoji (psychologický, citový, duchovní) a na konci filmu by měl protagonista a další postavy projít určitou vývojovou cestou, přičemž v závěru je charakter hrdiny celou vývojovou cestou poznamenán, má jiné vnímání světa.

[10] LABÍK, Ľudovít, 2013. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM. ISBN 978-80-87500-30-9. (str. 40)

1.3.1 Ivo a jeho vývojový oblouk

Ivo je protagonistou filmu *Mandarinky*, je tedy nezbytností, aby prošel určitým vývojem. Přestože je Ivo protagonistou, jeho vývojový oblouk není tak výrazný, jako u postavy Nika a Ahmeda. Už od začátku je totiž patrné, že Ivo je proti jakékoliv válce. Na konci však jeho názor zůstává stejný. V čem tedy spočívá Ivoův vývoj? Ve scéně, kde Ivo s Margusem pohřbívají zastřelené vojáky, se Ivo rozhodne Čechence pohřbít do jiného hrobu než Gruzínce. V průběhu filmu je divák svědkem, že i mezi nepřáteli se dokáže vyklubat určité přátelství a vzájemné pochopení mezi nimi. Na konci filmu pak Nika zachrání Ahmedovi život. Po tom, co tohle Ivo prožije, už nedělá rozdíly mezi lidmi. Dokonce nechá Nika pohřbít vedle svého zesnulého syna, přestože Nika byl Gruzínek a Ivo syna zabil právě někdo z gruzínských vojáků. Další Ivoův vývoj lze zpozorovat prostřednictvím fotografie jeho vnučky. Zatímco na začátku zakazuje Ahmedovi a Nikovi se jakkoliv na ní vyptávat, ke konci filmu, potom, co s vojáky stráví v domě několik dní, sám začne Nikovi o své vnučce vyprávět.

1.3.2 Ahmed, Nika a jejich vývojový oblouk

Vývojový oblouk Ahmeda a Nika je výraznější. Zatímco na začátku mezi nimi vládne obrovská nenávisť, na konci filmu jeden za druhého nasazují vlastní životy. Jejich cesta je však složitá a prochází několika fázemi. Vývojový oblouk Ahmeda a Nika je zahrnutý do jedné podkategorie, protože se vyvíjí stejně a vývojový oblouk jedné postavy zároveň ovlivňuje vývojový oblouk druhé postavy. V 19. minutě se Ahmed dozvídá, že Ivo s Margusem přinesli do domu poraněného Nika. Ahmed se Ivovi zmiňuje, že Nika zabije. V 26. minutě Ivo najde Ahmeda s nožem v ruce u dveří pokoje, kde leží Nika. Po následujícím rozhovoru slibuje Ahmed, že dokud Nika nepřekročí práh domu, nechá ho naživu. V 38. minutě se poprvé osobně setkávají u jídelního stolu a přibližně o dvě a půl minuty později mají svůj největší střet, kdy Nika hází po Ahmedovi hrníčkem. V tu dobu je film přesně v polovině. V 46. minutě nastane mezi nimi hádka o muziku, která se změní v hádku o území Abcházie, kde oba dva teď sedí. V 51. minutě začíná další rozpor mezi Ahmedem a Nikem, tentokrát však není tak vyhrcovaný. Velkým průlomem v jejich vztahu nastává v 54. minutě, kdy k jejich domu přijíždí auto s Čechenci. Ivo nařídí Nikovi, aby se vydával za Čechence, který ztratil poraněním hlavy hlas. Na tuto hru přistoupí i Ahmed, jelikož to chce být on, kdo si Nika později podá. Když auto Čechenců odjede, všichni stojí venku, včetně Nika. Ted, když ho má právo Ahmed zabít, se najednou vymlouvá, že na to nemá náladu. Není divu, když teď spolu táhli za jedno lano. Následně už ztrácejí tendenci, jeden druhého zabít. Všichni čtyři sedí venku a dělají si večeri na ohni (58. minuta). Zde mezi Ahmedem a Nikem vzniká další hádka. Do toho se však vkládá Ivo a promlouvá jim do duše o nesmyslnosti války. V čase 62:55 nabízejí oba dva Margusovi pomoc v jeho sadě. Následující obraz je dalším důležitým zlomem v jejich vztahu. Na začátku obrazu se Ahmed modlí k Alláhu. Když se pak vrátí ke stolu, Nika si schovává svůj křesťanský křížek pod triko. Následuje debata o respektu jiného vyznání, a pak jeden druhému vyjádří lítost nad zemřelými kolegy.

Než dojde k samotnému závěrečnému boji, Ivo vypráví Nikovi, že až válka skončí, sejdou se všichni čtyři a budou se tomu zpětně smát. Následně dochází k samotnému boji, kdy Nika začíná bránit Ahmeda před Čečenci. Nika přichází o život a jeho vývojový oblouk zde končí. Ahmed však přežívá a přistupuje na Ivovu myšlenku o nesmyslnosti války.

Vývojový oblouk Ahmeda a Nika je pro film *Mandarinky* zásadní. Celý film se točí kolem jejich vztahu a ztotožnění se s myšlenkou, že je válka nesmyslná. Museli si tak projít dlouhou a složitou cestu, která vedla k ideovému souznění.

1.4 Poselství

Každý film by měl mít svoje vlastní poselství. Jedná se o autorovo sdělení myšlenky divákovi. „*Poselství, tj. témata a hlubší významy, k nimž nás sled událostí přirozeně vede.*“^[1] Poselství filmu *Mandarinky* je jednoznačné. Vypovídá o nesmyslnosti války, a že není třeba mezi lidmi dělat rozdíly. Ve filmu *Mandarinky* vnáší autor do filmu poselství prostřednictvím dvou motivů. Prvním je motiv pohřbívání a druhým je hudební motiv

1.4.1 Poselství skrz pohřbívání

Už v podkapitole s názvem Ivan a jeho vývojový oblouk byla řeč o motivu pohřbívání. Když Ivan s Margusem pohřbívají Gruzínce (15:40), rozhodnou se jediného Čečence od nich oddělit a udělat mu vlastní hrob. Na začátku je tedy divákovi předána informace, že by vojáci bojující za nepřátelské strany měli být odděleně pohřbeni. Na konci filmu však Ivo neodlišuje národnost a bere každého člověka rovnoprávně. Proto pohřbívá zesnulého Gruzínce vedle svého syna, přestože jeho syn byl zabit Gruzínci.

1.4.2 Poselství skrz hudbu

Dalším motivem vyjadřující poselství filmu je hudba, která je prezentovaná především audiokazetou výrazné žluté barvy. Poprvé se tato kazeta objeví v 39. minutě, kdy Ivo předává Nikovi jeho osobní věci. Mezi nimi je právě i kazeta. Jelikož je kazeta první, co Nika vezme z hromádky jeho věcí, může se divák domnívat, že pro něj audiokazeta má velký význam. Nika později lepí přetrženou pásku. Následně (46:40) mezi Nikem a Ahmedem vznikne hádka o jejich národní hudbu. Na konci 50. minuty Nika vyndává z kapsy kazetu a namotává do ní magnetický pásek. Pak se s ní setkáváme ještě na konci 65. minuty, kdy ji Nika kontroluje a prstem kazetu přetáčí na začátek. Na konci filmu pak vidíme, jak Ahmed odjíždí domů a vyndává z batohu Nikovu kazetu. Strká jí do autorádia a do závěrečné titulkové části se nám přehrává gruzínská hudba. Tato audiokazeta nám pak předala poselství, že každý by měl být ochoten respektovat druhého, včetně jeho kultury.

[11] ARONSON, Linda, 2014. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-314-2. (str. 40)

2 STYL

Řekne-li se filmový styl, myslí se tím: „*Systematické a rozpoznatelné užití technických prostředků a estetických postupů filmového média, které chce nějakým způsobem působit na diváka.*“^[12] To znamená, jak je scéna záběrovaná, jak pracuje zvuk s obrazem, nebo jakým způsobem navazují jednotlivé obrazy na sebe. Základní atributy stylu je kamera (obraz), zvuk, střih (vztah mezi záběry) a mizanscéna. Jak už bylo řečeno, ve filmu *Mandarinky* převládá obsah nad stylistickou stránkou filmu. Proto zde bude vypíchnuto jen pár stylistických prvků, které výrazněji podporují obsahovou stránku filmu.

2.1 Kamera

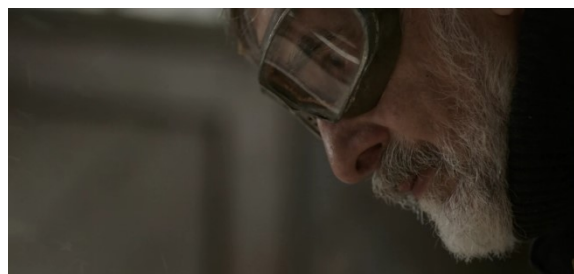
Kamera ve filmu *Mandarinky* na sebe příliš neupozorňuje, aby divák mohl nerušeně pozorovat příběh. Jsou zde však rysy, které stojí za zmínění.

2.1.1 Pohyb

Pohyb zde má výraznou úlohu. Kamera je téměř ze 100 % v pohybu. Většinou se jedná o nepatrné pohyby, které divák vnímá spíše podvědomě. Objevují se zde dva základní pohyby kamery. Buď plynulý pohyb, který má většinou charakter slideru, nebo švenku, a pak roztřesený pohyb. Po analýze těchto dvou pohybů vyšel následující závěr: Roztřesená kamera se neobjevuje obecně ve scénách, kde je zvýšené napětí. Například v situaci, kdy dochází k velkému napětí mezi Ahmedem a Nikem, je kamera plynulá. Pohyb kamery je totiž závislý především na linii událostí a na vztahové linii. Když se stane nějaká zásadní událost pro příběh, kamera je roztřesená. Pokud dochází k budování vztahu mezi postavami, je kamera naopak velmi klidná a plynulá. Pohyb si zde také hraje s prvním představováním postav ve filmu. A to u Iva, Marguse a doktora. U Iva a doktora začíná kamera na jejich rukou, a pak se pomalu zvedá a spatřujeme poprvé jejich obličej. **Obr. 4 – 7.** U Marguse se jedná o vnitrozáběrový pohyb. Margus stojí ve svém mandarinkovém sadu na žebříku. Kamera pozoruje jeho nohy. Následně Margus slézá ze žebříku a my vidíme poprvé Margusův obličej. **Obr. 8 – 9.**



Obr. 4 - ruce Iva

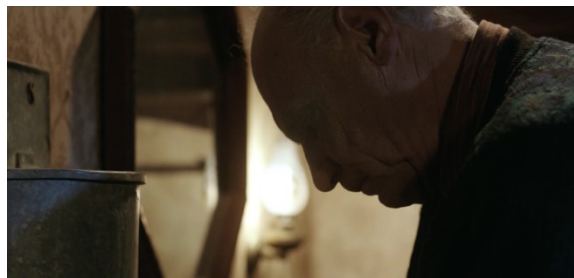


Obr. 5 - obličej Iva

[12] KOKEŠ, Radomír D., 2015. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity. ISBN 978-80-210-7756-0. (str. 25)



Obr. 6 - ruce doktora



Obr. 7 - obličej doktora



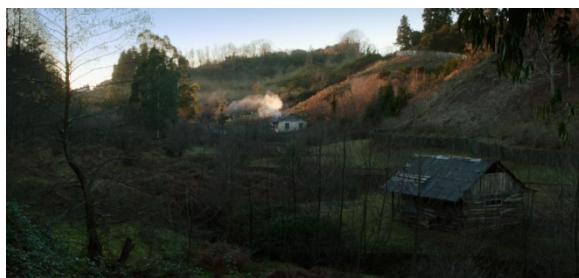
Obr. 8 - nohy Marguse



Obr. 9 - postava Marguse

2.1.2 Záběrování

Nejčastější velikosti záběrů jsou ve filmu *Mandarinky* polodetaily a americké plány. Celků zde je taky poměrně dost a nechybí tady i velké celky, které slouží k orientaci v prostředí. Je potřeba rozlišit rozpoložení tří základních objektů: domu Ivana, dílny Ivana a domu Marguse a jeho sadu. Těmto velkým celkům napomáhá cinemaskopický poměr stran – **obr. 10**. U tohoto formátu je naopak problém se zobrazováním detailů a velkých detailů postav. Proto zde detaily postav najdeme jen ojediněle. Detaily obecně slouží k zobrazení emocí, což je pro tento film nepostradatelné. Autoři však pracují i s jinými vyjadřovacími prvky, které zvýrazňují emoce postav. Například při prvním sporu Ahmeda a Nika, kdy se zvyšuje napětí, se kamera pohybuje směrem k ose mezi postavami. Kamera tak nakonec zabírá přes Ahmedovo rameno téměř čelně Nika a naopak. **Obr. 11. – 12.** V další hádce, kdy opět nabírá napětí na otáčkách, se kamera pro změnu mírně přibližuje k jednotlivým postavám.



Obr. 10 - velký celek



Obr. 11 - záběr od Ahmeda na Nika



Obr. 12 - záběr od Nika na Ahmeda

2.2 Střih

Střih v tomto filmu také výrazně nevyčnívá jako stylistický prvek. Jak bylo zmíněno, detailní záběry postav jsou ojedinělé. Nicméně detaily a velké detaily zde hrají velkou roli v rozdělování jednotlivých obrazů. Zejména, jedná-li se o časový posun mezi jednotlivými obrazy. Tyto detaily často právě otevírají obraz. Teprve po detailním záběru následuje širší záběr, který divákovi říká, jaká postava se v obraze objevuje, a kde se postava nachází. Střihač také nechává některé konečné záběry obrazů přezrát. Jedná se taktéž o situaci, kdy mezi obrazy je časová výpustka. Příkladná scéna je, když Ivan, Margus a doktor se snaží smazat stopy po válečném konfliktu a shazují auto Gruzínců ze svahu. Polemizují, proč auto nevybuchlo. Autoři nechávají záběr zezadu na všechny tři přezrát a následně stříhají do dalšího obrazu. V záběru je miska s hřebíky, které naskočí ránou kladivem. Autoři jednak zvýraznili časovou výpustku, jelikož v dalším obraze se Ivan opět věnuje výrobě bedýnek. Posunuli jsme se tak v čase i v ději. Dalším efektem byl zvuk. Ivan, Margus a doktor se baví o výbuchu, následuje střih a ozve se rána. Nikoliv však výbuchu, ale rána kladivem. Autoři tak provázali přechod mezi obrazy a na pár vteřin diváka oklamali falešným výbuchem. **Obr. 13 – 14.**



Obr. 13 – záběr na konci obrazu



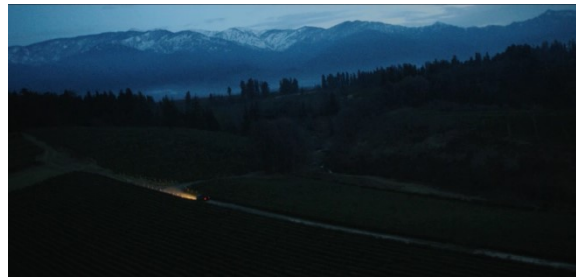
Obr. 14 – záběr na začátku nového obrazu

2.3 Mizanscéna a prostředí

„Pod mizanscénou se rozumí všechno před kamerou, což znamená konkrétní prvky jako prostředí, figury, rekvizity, kostýmy, barvy nebo osvětlování, ale i postupy práce s nimi. Filmaři s mizanscénou pracují především skrze inscenování figur v čase.“^[13] Mizanscéna má pro film *Mandarinky* důležitou roli. Vyjadřuje jednak opuštěné prostředí poznamenané válkou, prosté vybavení Ivanova domu pak naznačuje chudobu. Film *Mandarinky* je komorní drama, a proto se celá mizanscéna odehrává pouze od domu Marguse k dílně Iva, přičemž veprostřed je hlavní místo příběhu – Ivův dům. Za celou dobu se divák nepodívá do jiného prostředí. Až na konci, kdy Ahmed dojde k prozření o nesmyslnosti války, a že není třeba mezi lidmi dělat rozdíly, dostáváme se poprvé do nového prostředí. Poprvé při pohřbívání Nika a podruhé (hned po té) se nám zobrazí z leteckého záběru Ahmed v autě, jedoucí podvečerní krajinou. Jako kdyby nám autor chtěl říci, že pokud člověk pochopí ono poselství, otevře se mu svět dokořán. **Obr. 15 – 16.**



Obr. 15 - prostředí po většinu filmu



Obr. 16 - prostředí v závěru filmu

Ač šlo o konvenční narativní vyprávění, můžeme v tomto filmu srovnávat výrazné rozdíly mezi hollywoodskou konvenční tvorbou a evropskou. Ale to už je téma na další teoretickou práci.

[13] KOKEŠ, Radomír D., 2015. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity. ISBN 978-80-210-7756-0. (str. 28)

3 VLIV NA MOU TVORBU

Jak je psáno v úvodu této práce, film *Mandarinky* je jeden z podvědomých podmětů, který ovlivnil můj scénář absolventského filmu. Určitá inspirace je v dostání dvou nepřátelských postav do nevyhnutelné situace společného soužití. Jejich vztah se tak vyvíjí z nepřátelské pozice do pozice přátelské. U mé absolventské práce jde o setkání muže a mladé pohledné ženy, takže zde se přátelství dostává ještě na jinou úroveň.

Následující text se bude věnovat inspirací umělce a průnikem teoretických poznatků z analýzy filmu *Mandarinky* do mé praxe – absolventské práce.

3.1 Jak udělat zajímavý příběh

Přesný recept, jak udělat zajímavý příběh asi neexistuje. Ale i přesto se nabízí několik řemeslných dovedností, které mohou scenáristickou práci ovlivnit a zkvalitnit. Scenáristka Linda Aronsonová ve své knize *Scénář pro 21. století* popisuje cestu k úspěchu pomocí využívání kombinace vertikálního a laterálního myšlení. „*Vertikální myšlení funguje na logické bázi. Je to postupná logika, která vede k ‚správným‘ a ‚špatným‘ odpovědím. Tento myšlenkový proces aplikujeme v aritmetice a scenáristé jej používají k posuzování věrohodnosti zápletky či přirozenosti dialogů.*“¹⁴ Tedy využívá zkušenosti již z jiných děl, nebo ze zkušeností z vlastního života. Mluví-li se o laterálním myšlení, myslí se tím takové myšlení, které vychází z osobité představy, kterou něco podnítilo. „*Jedná se o generativní a velmi osobní asociační myšlenkový proces proudu vědomí, který se snaží poskytnout co nejvíce odpovědi bez ohledu na kvalitu. Díky laterálnímu myšlení je každý tvůrce osobitý. V minulosti se mu říkalo autorova ‚múza‘.*“¹⁵ Proč je tedy vhodné tato myšlení kombinovat? Pokud se využívá pouze vertikální myšlení, jde se čistě po logice. Výsledkem může být klišé a nijak originální dílo. Naopak pokud se využívá laterální myšlení, půjde o ojedinělé příběhy, skvělé nápady, ale na úkor logiky. Struktura příběhu bude nevyrovnaná a příběh neuvěřitelný. Začnou-li se využívat obě varianty myšlení, dosáhne se základního požadavku pro úspěšný příběh. A tím je: „Realistický, ale neobvyklý“.

Jak ale k tokovému myšlení dojít? Kniha Lindy Aronsonové popisuje, že nejčastějším únikem k vertikálnímu myšlení dochází zkušenějšímu scenáristovi pracujícím v časovém nátlaku. „*Dva věčné problémy při tvorbě scénářů jsou dobré nápady a jejich řazení. Nepřítelem je tlak, a to především časový. Vyvolává panickou reakci, která svádí buď k používání klišé, nebo k psaní příběhů, které překračují míru věrohodnosti.*“¹⁶ Scenárista využívá svých zkušeností k rychlému pracovnímu postupu, ale nevynaloží dostatek času ke sbírce nápadů. Většinou bere první nápady, které vymyslí. Díky tomu se z jeho díla nevědomky stává opakování již napsaného a někdy dochází až ke klišé.

[14] ARONSON, Linda, 2014. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-314-2. (str. 17)

[15] ARONSON, Linda, 2014. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-314-2. (str. 17)

[16] ARONSON, Linda, 2014. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-314-2. (str. 16)

Toto tvrzení mohu potvrdit ze své zkušenosti. Před vysokou školou jsem natočil pár krátkých snímků. Objel jsem s nimi několik festivalů neprofesionálního filmu, z nichž jsem si často odvezl nějakou cenu. Ač jsem neměl příliš zkušeností, vytváření příběhů mě bavilo a dle reakcí se to podepsalo i na filmech. Když jsem nastoupil na vysokou školu, začal jsem získávat nespočet zkušeností. Myslel jsem, jak se to podepíše na kvalitě mých filmů, ale až jsem aplikoval své nabyté vědomosti, jak jsem chtěl, pořád jsem byl se svými filmy nespokojený. Škola nám dávala určitá témata a parametry, které jsme museli splnit v poměrně krátkém čase. Snažil jsem se rychle něco vymyslet, ale moje fantazie šla stranou. Když přišel první nápad, většinou jsem se ho chytnul a začal psát scénář, přestože jsem cítil, že díru do světa s tímto námětem neudělám. Když jsem začal pracovat na absolventském filmu, měl jsem větší volnost, jelikož nebylo žádné specifické zadání, které by zúžilo můj výběr námětu. Ještě asi rok a půl předtím mě napadl námět, kterým jsem žil několik týdnů a v hlavě jsem si ho postupně budoval. Chtěl jsem tento námět natočit, až bude ta pravá příležitost. Při výběru námětu k bakalářskému filmu se příležitost vyskytla a já začal tento námět realizovat ve scénář. Poprvé za dobu studií jsem pocítil určitý potenciál tohoto scénáře. Jak je to možné? Protože jsem se před rokem a půl nechal unést svým laterálním myšlením a vymyslel osobitý námět. Později jsem načerpal zkušenosti ze školy, z osobního života, nasbíral jsem inspiraci v různých kinematografických dílech, a využil tak vertikální myšlení. Lze tedy říci, že jsem k napsání bakalářského filmu využil laterálního a vertikálního myšlení.

Jestliže využíváním laterálního a vertikálního myšlení se docílí realistického a neobvyklého díla zároveň, lze se domnívat, že takového myšlení využil i autor filmu Mandarinky. Film má propracovanou strukturu i široký vývoj postav. Přesto film nezavání patetičností a vyhýbá se klišé. Přichází s nápaditými dialogy, ukazující sílu a lidskost na malé ploše.

Každý, kdo má nějaký nápad, by se nejrady hned vrhl do psaní, aniž by měl přesně domyšlený konec, stanovené body zlomu, strukturu atd. Podobně jsem to měl já při psaní literárního scénáře k absolventskému filmu. Po dopsání asi třetí verze jsem zjistil, že jsem lépe vystavěl určité scény ve scénáři, ale na druhou stranu jsem zase v nové verzi oslabil význam vedlejší postavy, vývojový oblouk protagonisty apod. Proto jsem vzal tužku a papír, načrtl si vývojový oblouk, cíle jednotlivých postav a scénosled, abych si ujasnil důležité faktory. Jelikož můj film je založený taktéž na budování vztahu mezi dvěma postavami, nakreslil jsem si po třetí verzi scénáře osu, která byla označená počtem stránek. Do osy jsem si zapsal k dané stránce určitý posun v jejich vztahu. Když jsem si takto udělal graf o budování jejich vztahu, měl jsem větší přehled, zda není někde příliš velká odmlka od vývoje, a jestli je potřeba dosadit další scénu budující jejich vztah.

3.2 Jak udělat zajímavé postavy

V reálném životě se setkáváme denně s různými lidmi. Nikdy však nemůžeme o daném člověku říci, že má všechny vlastnosti kladné, nebo záporné. I v tom nejmilejším člověku najdeme určité záporné vlastnosti, i když ty pozitivní u něj převažují. Může jít i o nuance jako nedochvilnost, ledabylost, přecitlivělost. Podobně tomu je i u lidí, jejichž charakter je postaven na záporných vlastnostech. I u nich najdeme pár pozitivních vlastností. A stejně tomu musí být i u filmových postav. Pokud by filmové postavy byly jen černobílého charakteru, přišly by nám nerealistické, nudné a předvídatelné.

Na pestrosti charakteru byly postavené i postavy z filmu *Mandarinky*. Nejrozmanitější charakter měla postava Ahmeda. Ten, jako žoldák, přijímal peníze za zabíjení nepřátelských Gruzínských vojáků. Gruzínce Nika chtěl za každou cenu zabít. Neměl moc smysl pro humor a pořád se tvářil vážně. Na druhou stranu byl člověk, který když něco slíbil, tak svůj slib za každou cenu dodržel. Měl úctu k starým lidem a vážil si svých kolegů. Takových vlastností bychom pravděpodobně našli více. Kvůli rozmanitosti charakteru byl Ahmed velmi zajímavou postavou, a tak udržoval divákovu pozornost. Díky těmto poznatkům jsem hledal cesty, jak z plochých postav vytvořit živé, osobité charaktery. Snažil jsem se zamyslet nad každou postavou a vypsát její všechny kladné a záporné vlastnosti. Když pomyslná miska kladných vlastností převažovala nad miskou záporných vlastností, snažil jsem se záporné vlastnosti doplnit. Samozřejmě pokud to bylo obráceně, doplňoval jsem kladné vlastnosti. Vždy se ale musí hledět na osobitost postavy. Scenárista nesmí změnit charakter postavy od základů, jde pouze o podrobné vybrušování charakteru, přičemž se stále hledí na poslání postavy v příběhu. Když se připiše postavě nová vlastnost, musí se nějakým způsobem projevit ve scénáři.

3.3 Jak vystavět funkční příběh

Po vyladění vztahu hlavních postav v mém scénáři bylo potřeba se ujistit o funkčnosti příběhu. K tomu sloužil graf trojaktové struktury, který zde už byl několikrát znázorněn. Vypsal jsem si klíčové scény z mého scénáře do grafu a stanovil si 1. a 2. bod zlomu. Věděl jsem, že stejně jako u filmu *Mandarinky*, potřebuji dostatek prostoru pro část konfrontace. Z hotového grafu jsem vyčetl, že mám příliš dlouhou explikaci, která nebyla o moc kratší jako konfrontace. Pročetl jsem si tedy znovu explikaci a snažil se najít scény, které v explikaci nemají příliš velký význam a jsou pro explikaci nadbytečné. A opravdu, bylo zde co škrtat.

S dalším problémem v mém scénáři jsem se setkával na úplném konci. Ač jsem měl od začátku jasně stanovené, jak film obecně skončí, pořád jsem v každé verzi měnil závěrečnou tečku filmu. Proto jsem si definoval poslání filmu. Položil jsem si otázky, co chci filmem říci, a jaký dopad má mít na divákovy emoce. Při psaní další verze jsem si odpověď na otázku stále opakoval a připomínal. Díky tomu jsem celou dobu vedl příběh tím správným směrem.

Taková příprava měla být již před psaním první verze scénáře. V případě analýzy budování vztahu mohla být příprava již před druhou verzí scénáře. Ulehčilo by to výrazně čas a nadbytečnou práci, která vede do slepých uliček. Proto je dobré, před psaním scénáře, dobře si vše promyslet, připravit podklady a ujasnit si základní strukturu filmu.

ZÁVĚR

V první části této práce bylo účelem analyzovat film *Mandarinky*. Práce se zaměřovala především na analýzu řemeslného uchopení látky a následného režijního vedení. Cílem analýzy filmu *Mandarinky* bylo ověření obecných pravidel na konkrétním příkladu. Tato pravidla a poznatky byly aplikovány v druhé části textu na mou vlastní tvorbu. Hledal jsem ve své práci nedostatky a obracel se k filmu *Mandarinky*, kde jsem čerpal inspiraci nejen v samotném filmu, ale i ve výsledcích jeho analýzy. Tento film mi pomohl v uvědomění si určitých pravidel, které když autor dodržuje, získá nadhled nad celým svým filmem, ať už z pohledu scenáristiky či režie. Zároveň mi ukázal směr, kterým bych se chtěl do budoucna ubírat, což je pro mě důležité.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] KLEON, Austin, 2012. *Krad' jako umělec: 10 věcí, které ti nikdo neřekl o kreativitě*. V Brně: Jan Melvil. Briquet. ISBN 978-80-87270-36-3.
- [2] BORDWELL, David a Kristin THOMPSON, 2011. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění. ISBN 978-80-7331-217-6.
- [3] ARONSON, Linda, 2014. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-314-2.
- [4] KOKEŠ, Radomír D., 2015. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity. ISBN 978-80-210-7756-0.
- [5] LABÍK, Ludovít, 2013. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM. ISBN 978-80-87500-30-9.
- [6] VALUŠIAK, Josef, 2017. *Základy střihové skladby*. 5. vydání. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění. ISBN 978-80-7331-455-2.
- [7] FIELD, Syd, 2007. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka. ISBN 978-80-87067-65-9.

SEZNAM POUŽITÝCH CITACÍ

- [1] KLEON, Austin, 2012. *Krad' jako umělec: 10 věcí, které ti nikdo neřekl o kreativitě*. V Brně: Jan Melvil. Briquet. ISBN 978-80-87270-36-3.
- [2] BORDWELL, David a Kristin THOMPSON, 2011. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění. ISBN 978-80-7331-217-6. (str. 84)
- [3] ARONSON, Linda, 2014. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-314-2. (str. 44)
- [4] KOKEŠ, Radomír D., 2015. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity. ISBN 978-80-210-7756-0. (str. 18)
- [5] KOKEŠ, Radomír D., 2015. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity. ISBN 978-80-210-7756-0. (str. 18)
- [6] LABÍK, Ľudovít, 2013. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM. ISBN 978-80-87500-30-9. (str. 35)
- [7] LABÍK, Ľudovít, 2013. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM. ISBN 978-80-87500-30-9. (str. 36)
- [8] LABÍK, Ľudovít, 2013. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM. ISBN 978-80-87500-30-9. (str. 42)
- [9] ARONSON, Linda, 2014. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-314-2. (str. 61)
- [10] LABÍK, Ľudovít, 2013. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM. ISBN 978-80-87500-30-9. (str. 40)
- [11] ARONSON, Linda, 2014. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-314-2. (str. 40)
- [12] KOKEŠ, Radomír D., 2015. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity. ISBN 978-80-210-7756-0. (str. 25)
- [13] KOKEŠ, Radomír D., 2015. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity. ISBN 978-80-210-7756-0. (str. 28)
- [14] ARONSON, Linda, 2014. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-314-2. (str. 17)
- [15] ARONSON, Linda, 2014. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-314-2. (str. 17)
- [16] ARONSON, Linda, 2014. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-314-2. (str. 16)

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 - graf trojaktové struktury

Obrázek 2 – graf trojaktové struktury v linii událostí

Obrázek 3 – graf trojaktové struktury v linii událostí a ve vztahové linii

Obrázek 4 - ruce Iva

Obrázek 5 – obličej Iva

Obrázek 6 – ruce doktora

Obrázek 7 – obličej doktora

Obrázek 8 – nohy Marguse

Obrázek 9 – postava Marguse

Obrázek 10 – velký celek

Obrázek: 11 – záběr od Ahmeda na Nika

Obrázek 12 – záběr od Nika na Ahmeda

Obrázek 13 – záběr na konci obrazu

Obrázek 14 – záběr na začátku nového obrazu

Obrázek 15 – prostředí po většinu filmu

Obrázek 16 – prostředí v závěru filmu