

Aplikace tříaktové dramatické struktury celovečerního filmu na krátkometrážní hraný formát

Matěj Nemrava

Bakalářská práce
2021

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Podklad pro zadání BAKALÁŘSKÉ práce studenta

Jméno a příjmení:	Matěj Nemrava
Osobní číslo:	K16127
Adresa:	Solná cesta 132, Uherské Hradiště, 68601 Uherské Hradiště 1, Česká republika
Téma práce:	Teoretická část: Aplikace tříaktové dramatické struktury celovečerního filmu na krátkometrážní hraný formát (doc. MgA. ArtD. Jana Janíková) 2. Praktická část: Tři scénáře v rozsahu 10 až 15 stran, či dva scénáře v rozsahu 20 až 25 stran. (doc. MgA. ArtD. Jana Janíková)
Téma práce anglicky:	Theoretical Part: Application of the three-act dramatic structure of a feature film to a short film (doc. MgA. ArtD. Jana Janíková) 2. Practical Part: Three screenplays in the range of 10 – 15 pages, or two screenplays in the range of 20 – 25 pages. (doc. MgA. ArtD. Jana Janíková)
Vedoucí práce:	doc. MgA. Jana Janíková, ArtD. Ateliér Audiovize

Zásady pro vypracování:

Ateliér Audiovizuální tvorba AAV zásady pro vypracování BP a DP práci pro akad. rok 2018/2019 BAKALÁŘI: SCENÁRISTIKA: 1. Teoretická část: 2. Praktická část: Tři scénáře v rozsahu 10 – 15 stran, či dva scénáře v rozsahu 20 – 25 stran. 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) 1 ks datového CD s elektronickou podobou scénáře, filmové povídky a námětu ve formátech doc a pdf. b) 3 ks scénáře v kroužkové vazbě. c) 1 ks tištěného souboru obsahující: synopsi, námět a filmovou povídku. d) V příslušné složce na NAS-FMK bude uloženo: elektronická podoba scénáře (doc, pdf), synopse, námět. REŽIE: 1. Teoretická část: Odborná písemná práce 2. Praktická část: Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 10 min., režie. 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, školní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

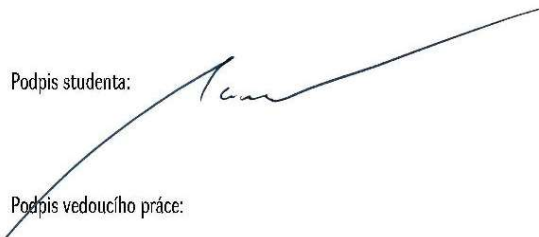
Seznam doporučené literatury:

ARONSON, Linda. Scénář pro 21. století. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 80-87067-65-7. VOGLER, GULINO, Paul Joseph. Screenwriting: the Sequence Approach. Bloomsbury, 2016. ISBN 978-

Seznam doporučené literatury:

ARONSON, Linda. Scénář pro 21. století. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2. FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 80-87067-65-7. VOGLER, Christopher. The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers. San Francisco: Michael Wiese Productions, 1998. ISBN 0941188701.

Podpis studenta:



Datum: 5. 11. 2020

Podpis vedoucího práce:

Datum:

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: 13.5.2021

Jméno a příjmení studenta: Matěj Nemrava

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Překládaná bakalářská práce se zabývá definicí tří dramatických struktur a jejich následnou aplikací na krátkometrážní film. Zaměřuje se na paradigma Syda Fielda, Blake Snyder's Beat Sheet a 8 sequence structure, popsanou v knize Screenwriting: The Sequence Approach. V teoretické části je vysvětlen význam struktur. Ve zkratce přibližuje jejich autory a popisuje pravidla jednotlivých struktur. V praktické části práce jsou aplikována tato pravidla na tři vybrané krátkometrážní filmy (*The Neighbors' Window* režiséra Marshalla Curryho, *Školní sbor* režiséra Kristófa Deáka a *Timecode* režiséra Juanjoho Giméneze Peñi) a je definováno, která pravidla struktur celovečerního filmu byla v těchto snímcích použita a jaká naopak chybí. Rozdíly jsou zobrazeny a popsány v grafech.

Klíčová slova: dramatická struktura, krátkometrážní film, Syd Field, Blake Snyder, Paul Joseph Gulino

ABSTRACT

The submitted bachelor thesis deals with the definition of three dramatic structures and their subsequent application to the short film. It focuses on the Syd Field paradigm, Blake Snyder's Beat Sheet and 8 sequence structure described in the book Screenwriting: The Sequence Approach. The theoretical part explains the importance of the structures. The practical part of the thesis offers the application of these rules to three short films (*The Neighbors' Window* directed by Marshall Curry, *Školní sbor* directed by Kristóf Deák and *Timecode* directed by Juanjo Giménez Peña). It also states which feature film structure rules were used in these short film and which are missing. The differences are shown and described in charts.

Keywords: dramatic structures, short film, Syd Field, Blake Snyder, Paul

Joseph Gulino

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

OBSAH

ABSTRAKT	5
ÚVOD.....	10
TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1 TŘIAKTOVÁ STRUKTURA A KONTEXT	12
1.1 DRAMATICKÁ STRUKTURA	12
1.1.1 EXPOZICE	12
1.1.2 KOLIZE.....	13
1.1.3 KRIZE.....	13
1.1.4 PERIPETIE.....	13
1.1.5 KATASTROFA	13
2 DEFINICE POJMŮ TŘÍ TŘIAKTOVÝCH STRUKTUR.....	14
2.1 SYD FIELDOVO PARADIGMA	14
2.1.1 EXPOZICE - 1. AŽ 30. STRANA.....	14
2.1.2 KONFRONTACE – 30. AŽ 90. STRANA.....	15
2.1.3 ROZUZLENÍ – 90. AŽ 120. STRANA.....	17
2.1.4 GRAF.....	18
2.1.5 ZÁVĚR.....	18
2.2 8 SEQUENCE METHOD.....	18
2.2.1 SEKVENCE A - 15 MIN.	19
2.2.2 SEKVENCE B - 15 MIN.....	19
2.2.3 SEKVENCE C - 15 MIN.....	20
2.2.4 SEKVENCE D - 15 MIN	20
2.2.5 SEKVENCE E - 15 MIN.....	20
2.2.6 SEKVENCE F - 15 MIN	21
2.2.7 SEKVENCE G - 15 MIN	21
2.2.8 SEKVENCE H - 15 MIN	21
2.2.9 GRAF.....	22
2.2.10 ZÁVĚR.....	22
2.3 BLAKE SNYDER'S BEAT SHEET	22
2.3.1 OPENING IMAGE (1. MIN.).....	23
2.3.2 THEME STATED (5. MIN.)	23
2.3.3 SET-UP (1. - 12. MIN.)	23

2.3.4	CATALYST (12. MIN.)	24
2.3.5	DEBATE (12. - 25. MIN.)	24
2.3.6	BREAK INTO TWO (25. MIN.)	24
2.3.7	B STORY (30. MIN.)	25
2.3.8	FUN AND GAMES (35. – 55. MIN.)	25
2.3.9	MIDPOINT (55 MIN.)	25
2.3.10	BAD GUYS CLOSE IN (55. – 75. MIN.)	26
2.3.11	ALL IS LOST (75. MIN.)	26
2.3.12	DARK NIGHT OF THE SOUL (75. – 85. MIN.)	26
2.3.13	BREAK INTO THREE (85. MIN.)	26
2.3.14	FINALE (85. – 110. MIN.)	27
2.3.15	FINALE IMAGE (110. MIN.)	27
2.3.16	GRAF	27
2.3.17	ZÁVĚR	27
	PRAKTICKÁ ČÁST	28
3	ANALÝZA TŘÍ KRÁTKÝCH FILMŮ V RÁMCI VÝŠE ZMÍNĚNÝCH STRUKTUR.....	29
3.1	THE NEIGHBORS' WINDOW.....	29
3.1.1	KONTEXT	29
3.1.2	PŘÍBĚH	30
3.1.3	ANALÝZA FILMU PODLE SYD FIELDOVA PARADIGMATU	31
3.1.4	8 SEQUENCE METHOD	32
3.1.4.1	SEKVENCE A.....	32
3.1.5	BLAKE SNYDER'S BEAT SHEET	34
3.1.6	ZÁVĚR.....	35
3.2	ŠKOLNÍ SBOR.....	37
3.2.1	KONTEXT	37
3.2.2	PŘÍBĚH	37
3.2.3	ANALÝZA FILMU PODLE SYD FIELDOVA PARADIGMATU	39
3.2.3.2	2. AKT.....	39
3.2.4	8 SEQUENCE METHOD	40
3.2.5	BLACK SNYDER'S BEAT SHEET	41
3.2.6	ZÁVĚR.....	43
3.3	TIMECODE.....	44
3.3.1	KONTEXT	44

3.3.2	PŘÍBĚH	44
3.3.3	ANALÝZA FILMU PODLE SYD FIELDOVA PARADIGMATU	45
3.3.4	8 SEQUENCE METHOD	46
3.3.5	BLAKE SNYDER'S BEAT SHEET	48
3.3.6	ZÁVĚR.....	49
4	STAVBA KRÁTKÉHO FILMU	51
	ZÁVĚR	52
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	54
	ELEKTRONICKÉ ZDROJE	55

ÚVOD

Krátkometrážní film bývá velmi často první forma filmu, se kterým se začínající filmař setká. Někteří režiséři dokáží v krátkometrážním filmu obhájit svůj talent, získat důvěru producentů a tím zvýšit své šance na režii celovečerního filmu. Celosvětově uznávaní režiséři natočili své celovečerní debuty jen díky svým krátkometrážním filmům, například: *THX 1138* George Lucase, *Bottle Rocket* Wese Andersona, *Whiplash* Damiena Chazelle, *Saw* Jamese Wana, *Cashback* Seana Ellise, *District 9* Neilla Blomkampa, *Boogie Nights* Paula Thomase Andersona, *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* Guye Ritchiho. Všechny tyto filmy začaly jako krátkometrážní snímky.

Cílem mé práce je představit různé přístupy ke struktuře celovečerního filmu. Paradigma Syda Fielda, Beat Sheet Blaka Snydra a 8 sequece method Paula Josepha Gulina, jejichž pravidla mohou být nalezena ve většině hollywoodských celovečerních filmů. Tato pravidla následně popíši a vysvětlím odlišnost jejich přístupů.

Po teoretické části přijde část praktická. V této části popíši tři krátké filmy: *The Neighbors' Window* režiséra Marshalla Curryho, *Školní sbor* režiséra Kristófa Deáka a *Timecode* režiséra Juanja Giméneze Peñi. Na tyto filmy následně aplikuji strukturu celovečerního filmu a zhodnotím, jak v rámci časového omezení byli tvůrci úspěšní ve využití pravidel výše zmíněných struktur. Výsledek vysvětlím a popíši v grafech.

Dramatická struktura je ve své podstatě soupis společných prvků významných děl své doby. Aristoteles k podložení své teorie uvádí epos *Odyssea* nebo tragédii *Oidipus*, zatímco Syd Field využívá filmů jako je *Chinatown* nebo *Titanic*. Struktura je subjektivní pohled na to, jak by měl být příběh zkonstruován.

Ve své práci jsem se rozhodl zabývat se tříaktovou strukturou a ukázat její vliv na krátkometrážní tvorbu. Tříaktová struktura je velmi populární u diváků, jelikož je využívána hlavně pro celovečerní hollywoodské snímky.

TEORETICKÁ ČÁST

1 TŘIAKTOVÁ STRUKTURA A KONTEXT

1.1 Dramatická struktura

Dramatická struktura určuje jednotlivé elementy dramatického díla, ať už divadelní hry nebo filmu, tak, aby události v příběhu vyvolaly co nejsilnější emocionální efekt. Nejstarší dochovaná pravidla struktury dramatu byla sepsána Aristotelem ve 4. stol. př. n. l.

Aristoteles ve své knize *Poetika* navrhl strukturu tragédie, která říká, že každé dramatické dílo by mělo napodobovat jednu akci, mělo by mít začátek, střed a konec.¹

Následně rozdělil drama na dvě části: zauzlení a rozuzlení. Během zauzlení se hrdina dostává do potíží, v rámci rozuzlení následně nachází řešení.

Aristoteles dává důraz na dva typy scén, bez kterých se, podle jeho teorie, žádná tragédie neobejde. Jsou to obraty (*peripetie*), které posouvají akci do nového směru, a důležitá odhalení (*anagnorise*).²

Tímto dal základ tříaktové struktury, na kterou později navázal římský kritik Horace. Ten ve své knize *Ars Poetica* obhajoval pětiaktovou strukturu.

„Hra by neměla být kratší než pět aktů.“³

Postupem času se stabilizovala terminologie k určování jednotlivých aktů dramatu. Terminologii tříaktové struktury, definovanou Aristotelem, následně graficky znázornil jako pyramidu, která stoupá od expozice až po katastrofu, německý dramatik Gustav Freytag a rozčlenil ji do pěti fází.

1.1.1 Expozice

Expozice je první část příběhu. Vytváří pravidla, kterých se bude příběh držet a tím i předpoklad k tomu, aby divák porozuměl ději. Uvádí život postavy ještě před tím, než příběh začne. Představí prostředí, děj a naznačí, kudy se bude příběh ubírat. Naznačí konflikt i zápletku.

¹ ARISTOTELES. *Poetika* [online]. Praha: GRYP, 1993. ISBN 80-85829-01-0 s.21

² ARISTOTELES. *Poetika* [online]. Praha: GRYP, 1993. ISBN 80-85829-01-0 s.21

³ HARDISON, O. B. a Leon GOLDMAN. *Horace for Students of Literature: The "Ars Poetica" and Its Tradition* [online]. Florida: University Press of Florida, 1995. ISBN 9780813013541 s.13

1.1.2 Kolize

V kolizi se objeví problémy. První střet s neznámou silou, která ovlivní život hrdiny a donutí ho jednat. Nejčastěji vytváří opozici jiná postava. Někdy přichází interně. Tento první střet určuje rozvoj konfliktu a obvykle probíhá až do vyvrcholení. Ovšem záleží na typu látky.

1.1.3 Krize

Třetí část děje dramatu označujeme jako krizi. Tato část je následkem prvního střetu v kolizi. Vrcholem krize bývá událost, po které nemůže děj pokračovat stejným směrem. Hrdina se tradičně dostane do momentu, kdy je pro něj nemožné vrátit se zpět. Po tomto momentu se děj tradičně zklidní. Hrdina dostává nový cíl, který změní jeho cestu.

1.1.4 Peripetie

Předposlední částí dramatu je peripetie. Obnovuje napětí, které upadlo po krizi. Hrdina v této části reaguje na novou cestu, na kterou nastoupil v krizi. Je postaven před životní situaci, která rozhodne o tom, jakým směrem se bude jeho život dál ubírat.

1.1.5 Katastrofa

Katastrofa musí jasně vysvětlit ideu hry. Je to konečná část děje, ve které hrdina musí postavit opozici a vyřešit střet, který začal v kolizi.

2 DEFINICE POJMŮ TŘÍ TŘIAKTOVÝCH STRUKTUR

V této části vysvětlím a popíši tři způsoby, jak definovat strukturu celovečerního filmu.

2.1 Syd Fieldovo paradigma

Syd Field byl autorem osmi nejprodávanějších knih zabývajících se scenáristikou. První z nich, Jak napsat dobrý scénář, byla publikována v roce 1979 a sklídila obrovský úspěch. Byla přeložena do dvaceti tří jazyků a využívána ve více než ve čtyřech stech vysokých škol.

Získal si renomé tím, že jako první scénárista zpopularizoval tříaktovou strukturu, která se používá ve většině dvouhodinových hollywoodských snímků.

Za svou padesátiletou kariéru byl předsedou Academic Liason Committee v The Writer's Guild of America, West, přednášel na Universitě v Jižní Kalifornii a AFI, byl konzultant scénářů ve společnostech jako 20th Century Fox, Disney Studios, Universal, Tri-Star Pictures a každoroční The Visual Art of Storytelling workshop for the scientists of JPL and NASA

Mezi jeho bývalé studenty patří Alfonso Cuarón, Judd Apatow, Frank Darabont, Anna Hamilton Phelan, Lynda Obst nebo Kevin Williamson.⁴

2.1.1 Expozice - 1. až 30. strana

Podle Syda Fielda je expozice jednotka dramatické akce, která vychází z první stránky do konce prvního aktu na třicáté straně a je držena dramatickým kontextem známým jako expozice.⁵

Prvních deset stránek musí autor exponovat protagonistu, dramatickou premisu a dramatickou situaci (něco vypadá špatně). Dalších deset stránek se soustředí na protagonistu. Vidíme symptomy problému. Třetích deset stránek musí autor definovat problémy, které drammatizují první plot point.⁶

Obsahuje i úvodní incident. Což je událost, která, která uvádí příběh do pohybu. Je to jakýkoli zásah, který uvede hrdinu do nerovnováhy.

⁴ In memoriam: Syd Field 1935 -2013 - Syd Field. Syd Field | Screenwriting, Workshops & Webinars, Books & Apps [online]. Dostupné z: <https://sydfield.com/other/memorial-syd-field-1935-2013/>

⁵ FIELD, Syd. Screenplay: The Foundations of Screenwriting [online]. New York, New York : Random house, 2007. ISBN 978-0-307-42326-9 s.30 a 127

⁶ FIELD, Syd. Screenplay: The Foundations of Screenwriting [online]. New York, New York : Random house, 2007. ISBN 978-0-307-42326-9 s.30 a 127

2.1.1.1 1. Plot point – 23. až 26. strana

1. Plot point je moment, kdy se hrdina vydá na cestu do neznáma.

„Je to jakýkoli incident, epizoda nebo událost, která změní směr akce. Jedná se o moment, kdy příběh opravdu začíná a kdy hrdina vyrazí na svou cestu. V tomto momentu končí první akt.“⁷

Nejlepší způsob, jak strukturovat druhý akt je podle autora skrze velkou událost, která se stane v 1. plot pointu, midpointu a 2. plot pointu.⁸

Tyto momenty otáčí příběh jiným, neznámým směrem a udržují tak diváka v napětí.

2.1.2 Konfrontace – 30. až 90. strana

Syd Field definuje druhý akt jako šedesátistránkovou jednotku dramatické akce, která je ukotvena kontextem konfrontace. Druhý akt začíná 1. plot pointem a končí 2. plot pointem. Na začátku druhého aktu musí být přesně definována dramatická potřeba hrdiny. Divákovi musí být jasné, jaký je hrdinův cíl, co hrdina chce získat nebo čeho chce dosáhnout.⁹

2.1.2.1 Midpoint – 60. strana

Midpoint je incident, epizoda nebo událost, která se odehrává na straně 60. Field dělí druhý akt na dvě základní jednotky dramatické akce. První polovina druhého aktu a druhá polovina druhého aktu.¹⁰

Syd Field v knize *The Screenwriter's Workbook* popisuje moment, kdy mu Sam Peckinpah, režisér filmu *The Wild Bunch*, vysvětluje jeho způsob tvorby midpointu. Režisér řekl autorovi, že midpoint filmu je kulminace všeho ostatního, co bylo před ním. (První akt a první půlka druhého aktu). Midpoint se stává momentem, na který reaguje zbytek filmu. Druhá půlka druhého aktu a celý třetí akt jsou výsledkem tohoto momentu.¹¹

⁷ FIELD, Syd. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* [online]. New York, New York : Random house, 2007. ISBN 978-0-307-42326-9 s.34

⁸ FIELD, Syd. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* [online]. New York, New York : Random house, 2007. ISBN 978-0-307-42326-9 s.34

⁹ FIELD, Syd. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* [online]. New York, New York : Random house, 2007. ISBN 978-0-307-42326-9 s.32

¹⁰ FIELD, Syd. *The Screenwriter's Workbook* [online]. New York, New York: Random house, 2008. ISBN 978-0-307-49772-7 s.198

¹¹ FIELD, Syd. *The Screenwriter's Workbook* [online]. New York, New York: Random house, 2008. ISBN 978-0-307-49772-7 s.194

Je to moment, kdy se změní kontext filmu. Kdy se z lovce stane kořist. Kdy se hrdina musí vydat jinou cestou, aby dosáhl svého cíle. Například ve filmu *Indiana Jones a dobytčové ztracené archy* je midpoint moment, kdy Indiana Jones použije medailon a zjistí polohu archy. Jeho cesta se najednou změní.

2.1.2.2 *Sub-dramatický kontext*

„Je kontext, který uvádí do pohybu akci v první polovině a druhé polovině druhého aktu. Midpoint spojuje tyto dva sub-dramatické kontexty.“¹²

Podle autora je nutné ukotvit scénář pomocí kontextů. Každý jednotlivý akt by měl mít svůj kontext, aby hrdinova cesta měla jasný vývoj. Například celý druhý akt by měl být držen kontextem konfrontace. Ale i tak by měl být rozdělen midpointem na dvě poloviny, které mají svůj vlastní sub-dramatický kontext. Například v romantickém příběhu může první polovina druhého aktu držena kontextem seznámení a druhá polovina kontextem zůstaneme spolu. V detektivním příběhu může být první polovina druhého aktu držena kontextem co se vlastně děje a druhá polovina kdo za to může.

„Druhý akt je stále držen kontextem konfrontace, ale jeho první a druhá polovina mají své vlastní sub-dramatické kontexty.“¹³

2.1.2.3 *Pinch 1 – 40. strana. Pinch 2 – 4 70. strana*

„Je střed první a druhé poloviny druhého aktu. Obvykle na čtyřicáté a sedmdesáté páté straně.“¹⁴

Field definuje pinch jako sekvenci, která posune zápletku k midpointu a k druhému plot pointu.¹⁵

Je to epizoda, událost, která otočí příběh jiným směrem. Přiblíží tak hrdinu blíže k cíli, ale nemění sub-dramatický kontext. Například pokud vezmeme příklad z filmu *Star Wars*, tak první pinch se odehraje v momentu, kdy postava Grand Moff Tarkina poprvé použije

¹² FIELD, Syd. *The Screenwriter's Workbook* [online]. New York, New York: Random house, 2008. ISBN 978-0-307-49772-7 s.199

¹³ FIELD, Syd. *The Screenwriter's Workbook* [online]. New York, New York: Random house, 2008. ISBN 978-0-307-49772-7 s.191

¹⁴ FIELD, Syd. *The Screenwriter's Workbook* [online]. New York, New York: Random house, 2008. ISBN 978-0-307-49772-7 s.214

¹⁵ FIELD, Syd. *The Screenwriter's Workbook* [online]. New York, New York: Random house, 2008. ISBN 978-0-307-49772-7 s.214

Hvězdu smrti ke zničení planety Alderan. Je to moment, kdy antagonista připomene svou existenci.

2.1.2.4 Plot point 2

Syd Field popisuje druhý plot point jako zlomový moment, který přesune akci do třetího aktu. Je to událost, která otočí dějem a změní jeho směr.¹⁶

Tradičně je to moment, kdy je hrdina téměř poražen. Kdy přišel o vše a je nucen sebrat poslední síly, které mu zbývají, a postavit se nepříteli.

2.1.3 Rozuzlení – 90. až 120. strana

„Akt číslo tři je třicet stran dramatické akce, která začíná druhým plot pointem a pokračuje až do konce scénáře. Pohromadě ji drží kontext rozuzlení. Rozuzlení v tomto případě znamená: najít řešení.“¹⁷

Hrdina v tomto momentu musí čelit hlavnímu problému celého příběhu. Například ve *Star Wars* je to moment, kdy se Luke rozhodne zničit Hvězdu smrti.

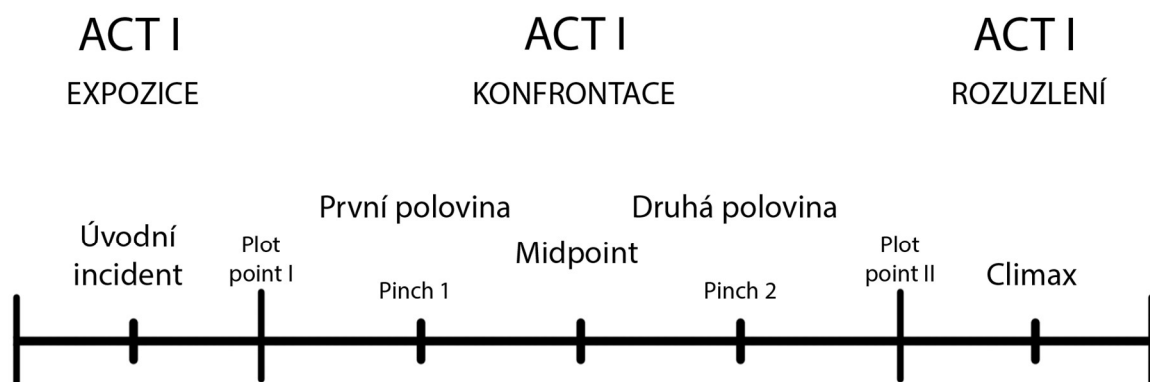
2.1.3.1 Climax

Neboli emocionální vrchol příběhu je moment, kdy je vyřešen úvodní incident. Hrdina po tomto momentu tradičně vchází do nového světa.

¹⁶ FIELD, Syd. Screenplay: The Foundations of Screenwriting [online]. New York, New York : Random house, 2007. ISBN 978-0-307-42326-9 s.34

¹⁷ FIELD, Syd. Screenplay: The Foundations of Screenwriting [online]. New York, New York : Random house, 2007. ISBN 978-0-307-42326-9 s.33

2.1.4 Graf



2.1.5 Závěr

Syd Field je považován za guru scenáristiky hlavně kvůli své srozumitelné interpretaci dvouhodinového díla. Jeho knihy jsou komplexní a své závěry vysvětluje pomocí příkladů. Ve své práci se soustředí hlavně na události, jednotlivé elementy, které otáčejí příběh jiným směrem. Každá část je navržena tak, aby byl příběh filmu pro diváka co nejdynamičtější a pro čtenáře co nejsrozumitelnější.

2.2 8 sequence method

Autor knihy *Screenwriting: The Sequence Approach*, Paul Joseph Gulino, v rozhovoru pro YouTube kanál *Film Courage* říká, že inspirací pro sekvenční metodu byly hollywoodské filmy 19. století. V té době vznikaly krátké desetiminutové filmy, které byly zasílány do kin na jednom filmovém kotouči. Hollywood se následně vydal několika směry. Krátké filmy (jeden filmový kotouč), celovečerní filmy (více kotoučů) a seriály, ve kterých byl jeden díl seriálu na jednom nebo dvou kotoučích. Studio potřebovalo, aby se na každém kotouči stalo něco konkrétního. Například akční scéna na kotouči A. Scenáristé tak začali psát scénáře podle jednotlivých kotoučů. Pojmenování sekvencí A-H, tak pochází z označování kotoučů dvouhodinového celovečerního filmu. V osmdesátých letech na tuto techniku navázal český scenárista František Daniel. Podle Gulina Daniel zjistil, že jeho

studenti mají velké problémy s druhým aktem. A tak své žáky začal učit přemýšlet nad filmem jako nad několika malými filmy, které na sebe navazují.

V rozhovoru mluví Gulino o svém studiu na Columbia university, kde potkal Františka Daniela, který na univerzitě vedl filmový program společně s Milošem Formanem. Gulino přijal Danielův přístup ke scénáři a začal učit podle jeho vzoru.¹⁸

2.2.1 Sekvence A - 15 min.

První část struktury nazývá Gulino sekvencí A. Stejně jako všechny další sekvence trvá patnáct minut. V těchto patnácti minutách musí autor odpovědět na otázku kdo, co, kdy, kde a za jakých podmínek se bude příběh odehrávat. Před tím, než autor začne exponovat tyto elementy, je nutné zaháčekovat diváka tak, aby ho příběh zaujal už od prvního momentu. Úspěšné filmy většinou zaujmou diváka otázkou nebo hádankou. Slíbí tak odpověď, která bude na konci filmu odhalena.

„Tradičně, ale ne vždy, je divák seznámen s protagonistou. První sekvence je tak pohled na život protagonisty ještě před začátkem příběhu. Čím stabilnější je život postavy na začátku příběhu, tím silnější je moment destabilizace, který uvede příběh do chodu.“¹⁹

Konec této sekvence přináší moment, kterému autor říká point of attack (moment útoku) nebo inciting incident (úvodní incident), který přináší do života hrdiny první známky instability. Zničí rovnováhu, předem uvedeného života, a nutí hrdinu reagovat.²⁰

2.2.2 Sekvence B - 15 min

„Druhých patnáct minut, které končí přibližně ve 25 procentech dvouhodinového snímku, se soustředí na exponování hlavního napětí a uvedení dramatické otázky.“

V tomto momentu se hrdina pokouší vyrovnat s destabilizačním elementem uvedeným na konci sekvence A. Gulino vysvětluje, že hrdina si v tomto momentu myslí, že řešení

¹⁸ Screenwriting: The Sequence Approach - Paul Joseph Gulino [FULL INTERVIEW] - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 14.01.2021]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=wqK4jb115vQ&ab_channel=FilmCourage

¹⁹ GULINO, Paul Joseph. Screenwriting: The sequence approach [online]: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-6289-2239-4 s.31

²⁰ GULINO, Paul Joseph. Screenwriting: The sequence approach [online]: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-6289-2239-4 s.31

problému bude jednoduché, život ale pro něj má jiné plány. Konec druhé sekvence značí konec prvního aktu.²¹

2.2.3 Sekvence C - 15 min

„Dalších patnáct minut se hrdina pokusí vyřešit problém, který byl uveden na konci prvního aktu.“²²

Podle autora si lidé rádi vybírají nejjednodušší řešení svých problémů s nadějí, že budou okamžitě vyřešeny. V sekvenci C tak hrdina vyzkouší nejjednodušší řešení, ale to vede k mnohem větším a hlubším problémům.²³

2.2.4 Sekvence D - 15 min

„Ve čtvrté patnáctiminutové sekvenci vidíme hrdinův neúspěch v řešení situace a jeho poslední zoufalý pokus návratu stability do života.“²⁴

Autor říká, že úspěšné scénáře v tomto momentu často dají divákovi náznak odpovědi na dramatickou otázku a naději, že hrdina dosáhne svého cíle, ale okolnosti otočí příběh jiným směrem (midpoint).²⁵

„Konec čtvrté sekvence velmi často vede k první kulminaci nebo midpointu. Hrdina zjistí novou informaci, která udělá jeho život složitějším.“²⁶

2.2.5 Sekvence E - 15 min

Sekvence E se podle Gulina musí soustředit na následky události z midpointu a na vedlejší postavy, kterým je dán prostor. Přicházejí s nimi nové příležitosti, jak dospět k řešení. Úspěšné scénáře nabídnou znovu řešení situace, i když ne tak velké, jako

²¹ GULINO, Paul Joseph. Screenwriting: The sequence approach [online]: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-6289-2239-4 s.32

²² GULINO, Paul Joseph. Screenwriting: The sequence approach [online]: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-6289-2239-4 s.33

²³ GULINO, Paul Joseph. Screenwriting: The sequence approach [online]: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-6289-2239-4 s.33

²⁴ GULINO, Paul Joseph. Screenwriting: The sequence approach [online]: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-6289-2239-4 s.33

²⁵ GULINO, Paul Joseph. Screenwriting: The sequence approach [online]: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-6289-2239-4 s.33

²⁶ GULINO, Paul Joseph. Screenwriting: The sequence approach: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-6289-2239-4 s.33

v midpointu. Pokud nějaké jsou. V některých snímcích je midpoint tak zásadní, že naprosto změni hrdinův směr.²⁷

Konec této sekvence značí vyřešení problému, který ale neřeší hlavní napětí. Vytvářejí se jen další komplikace a složité překážky.

2.2.6 Sekvence F - 15 min

„Poslední sekvence druhého aktu eliminuje hrdina všechna jednoduchá řešení a musí se uchýlit k tomu nejsložitějšímu. Snaží se eliminovat hlavní napětí. Dramatická otázka je odpovězena a divákovi je představeno další možné řešení problému.“²⁸

Podle autora je předpoklad, že konec druhého aktu musí mít low point (moment, kdy má hrdina svou nejslabší chvíli), mylný. Podle něj je nad tímto momentem důležité přemýšlet jako nad chvílí, kdy se hrdina dívá na hlavní problém naprosto novým způsobem. Protože pokud bychom se drželi předpokladu, že hrdina musí zažít svůj nejslabší chvíli, odvádí nás to od jiných možných řešení této situace.²⁹

2.2.7 Sekvence G - 15 min

„Nečekané následky všech předchozích řešení vychází na světlo a všechny linky příběhu z předchozích sekvencí představují nový složitý problém. Někdy je hrdina postaven proti svým předchozím cílům a je nucený podívat na problém novými očima.“³⁰

Podle autora je sekvence G typická frenetickým rytmem a nejsilnějším napětím. Často je charakteristická zásadním překvapením, obratem (plot twistem).³¹

2.2.8 Sekvence H - 15 min

Gulino uzavírá strukturu sekvencí H, která musí obsahovat rozuzlení. Narušení stability, vytvořené úvodním incidentem, je vyřešeno. Sekvence obsahuje epilog, ve kterém jsou

²⁷ GULINO, Paul Joseph. Screenwriting: The sequence approach [online]: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-6289-2239-4 s.33

²⁸ GULINO, Paul Joseph. Screenwriting: The sequence approach [online]: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-6289-2239-4 s.33-34

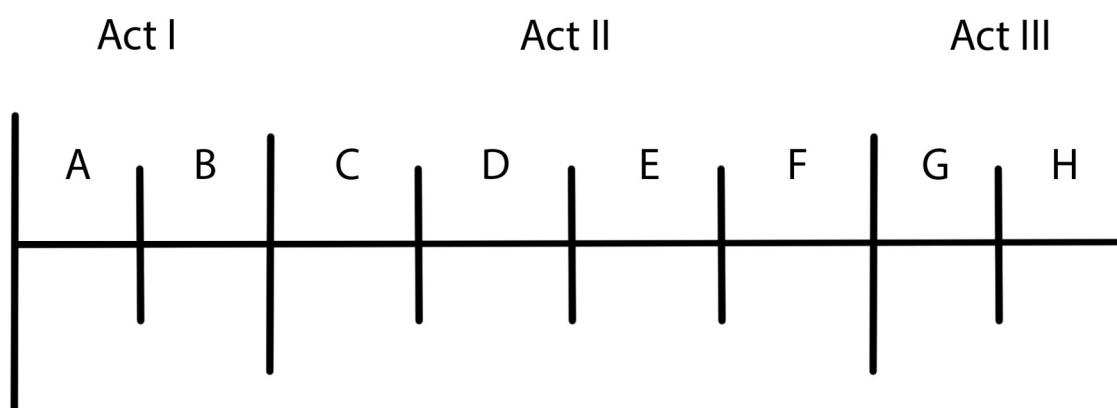
²⁹ GULINO, Paul Joseph. Screenwriting: The sequence approach [online]: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-6289-2239-4 s.33-34

³⁰ GULINO, Paul Joseph. Screenwriting: The sequence approach [online]: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-6289-2239-4 s.34

³¹ GULINO, Paul Joseph. Screenwriting: The sequence approach [online]: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-6289-2239-4 s.34

všechny vedlejší zápletky vyřešeny a nabízí divákovi odpočinek po emocionálně vypjatém konci.³²

2.2.9 Graf



2.2.10 Závěr

Guliano se snaží, aby scénárista nepřemýšlel nad příběhem jako nad velkým celkem, ale jako na několik malými příběhy, které dohromady spojuje jeden kontext. Tento proces práce tak může umožnit začínajícímu scénáristovi uchopit scénář srozumitelněji a po jednotlivých sekvencích.

2.3 Blake Snyder's Beat Sheet

Během své dvacetileté kariéry scénáristy a producenta prodal Blake Snyder desítky scénářů, mezi které patří film *Milionový šek* (1994) a *Nukleární rodina*, který byl zakoupen Stevenem Spielbergem, ale nakonec nebyl zfilmován.

Blake Snyder byl členem skupiny Writer Guild of America, west a učil na UCLA, Vanderbilt a Chapman. Jeho kniha *Save the Cat!* byla publikována v roce 2005 a stala se základem scénáristických programů a základní pomůckou na mnoha významných

³² GULINO, Paul Joseph. Screenwriting: The sequence approach [online]: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-6289-2239-4 s.34

univerzitách. Touto knihou vytvořil návod pro úplné začátečníky, v němž uvádí, co všechno by měl scénář obsahovat.

Poté, co se kniha stala populární, se k ní kritici stavěli skepticky a tvrdili, že Snyder vytvořil velmi předvídatelný vzorec, který znehodnocuje filmovou tvorbu. Jeho obhájci ho naopak bránili a tvrdili, že nevytvořil vzorec pro film, ale jen extrahoval společné znaky hollywoodského filmu, a že v této filmové kostře může existovat nespočet proměnných, které film dělají jedinečným.³³

2.3.1 Opening image (1. min.)

Snyder dává obrovskou důležitost prvnímu snímku filmu. Je to první, co divák uvidí, a proto je to pro něj jedno z nejdůležitějších míst ve filmu. Řekne totiž divákovi, na jaký film se dívá, jaký bude mít tón a jakou náladu bude mít. Úvodní obraz také dává možnost ukázat protagonistu na začátku jeho příběhu ještě před tím, než se vydá na svou cestu.³⁴

2.3.2 Theme stated (5. min.)

„Někde v prvních pěti minutách někdo (většinou hrdina) položí otázku nebo něco prohlásí. To se stává tématem filmu. Např.: *dej si pozor, co si přeješ, pýcha předchází pád* nebo *rodina je důležitější než peníze*. Prohlášení nebude ale takto očividné. Bude součástí konverzace nebo jen náhodným prohlášením, které na začátku filmu protagonista ještě nechápe, ale které na něj bude mít dopad později.“³⁵

Tato slova se stanou tematickou premisou filmu a konkretizují cestu hrdiny.

2.3.3 Set-up (1. - 12. min.)

Set-up je podle autora prvních deset, nanejvýš dvanáct stran scénáře. Tato část je kritická, protože pokud se nepovede, tak divák ztratí zájem. Na prvních deseti stránkách by mělo být jasné, co hrdina chce, co hrdinovi v životě chybí, co potřebuje a po čem touží. Měly by se také uvést všechny postavy hlavního příběhu (příběhu A). Mělo by se také uvést veškeré chování hlavní postavy, ke kterému se budeme vracet a které bude muset hrdina

³³ Sucuri WebSite Firewall - Access Denied. Sucuri WebSite Firewall - Access Denied [online]. Copyright © 2019 Sucuri Inc. All rights reserved. [cit. 30.04.2021]. Dostupné z: <https://savethecat.com/about-us>

³⁴ SNYDER, Blake. Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.72-73

³⁵ SNYDER, Blake. Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.73-74

změnit, aby mohl zvítězit. Chování, které se nezmění, znamená smrt. Je to dokumentace toho, jaký byl hrdina předtím, než se všechno kolem něj začalo hroutit.³⁶

2.3.4 Catalyst (12. min.)

Catalyst je první velká událost, která změní cestu hrdiny. Telefonát, který pošle hrdinu na cestu (vyhazov z práce, úmrtí v rodině). Nějaká otřesná událost, která změní směr hrdinovy cesty. Tato událost, která změní hrdinův život, se podle Snydera musí stát na stránce dvanáct. Catalyst je první moment, kdy se musí něco stát.³⁷

2.3.5 Debate (12. - 25. min.)

„Tato sekce scénáře je poslední šance hrdiny říct ne. V této sekci musí být položena otázka, určitý moment pravdy, otázka na kterou hrdina na konci této části odpovídá. Hrdina si uvědomuje, jak riskantní je cesta před ním, ale stejně se odváží jít kupředu, udělat rozhodující krok.“³⁸

Je to moment, ve kterém se k hrdinovi obrátí přítel a řekne mu o nebezpečí jeho cesty, nebo ve kterém hrdina přemýšlí, jestli se má vydat na cestu.

2.3.6 Break into Two (25. min.)

Začátek druhého aktu označuje autor jako Break into Two. V této části se musí stát událost, v níž hrdina zanechá starý svět za sebou a vejde do neznáma. Ale jelikož přecházíme do druhého aktu, přechod do nového světa musí definitivní. Hrdina nemá možnost návratu.³⁹

Pro hrdinu je důležité, aby nebyl do nového světa nalákán. Jeho rozhodnutí musí být dobrovolné. Musí chtít. Toto rozhodnutí ho dělá hrdinou.

³⁶ SNYDER, Blake. Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.75-76

³⁷ SNYDER, Blake. Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.76-77

³⁸ SNYDER, Blake. Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.77-78

³⁹ SNYDER, Blake. Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.78-79

2.3.7 B Story (30. min.)

„Vedlejší příběh - příběh B začíná na stránce 30. Většinou je to milostný příběh. Je to ale i příběh, který nese téma filmu.“⁴⁰

Příběh B by měl maskovat skok z prvního aktu do druhého. Objeví se nová postava, která je ale provázána s příběhem A. Odvádí pozornost od příběhu A a maskuje očividný skok do druhého aktu. Ve filmu *Indiana Jones a dobyvatelé ztracené archy* je to setkání Indiana Jonse a Marion Ravenwood. Hrdina se v tomto filmu rozhodne jít za dobrodružstvím a jako první postavu potká postavu, která se stane jeho milenkou, ale zároveň také nese téma filmu.

2.3.8 Fun and Games (35. – 55. min.)

Další část autor nazývá Fun and Games. Snyder ji popisuje jako The promise of the premise (slíbená premisa) a považuje ji za jádro filmu. Je to ta část, na kterou tvůrce nalákal diváka do kina. Hrdina se zde nevyvíjí. Autor se nesnaží vytvořit dramatickou situaci, ale pobavit diváka. Nechat ho vydechnout, protože skutečná výzva hrdiny přichází až v midpointu.⁴¹

2.3.9 Midpoint (55 min.)

„Midpoint je dělicí moment filmu. Hrdina získá falešné vítězství nebo je falešnou prohrou. Je to ten moment, ve kterém je zábava u konce a příběh se vrací zpátky k zápletce.“⁴²

Podle autora musí být tato část inverzí momentu, který nazývá All is lost (Vše je ztraceno) na konci druhého aktu. Pokud zažije hrdina v midpointu falešnou prohru, tak v momentu All is lost musí zažít falešné vítězství a naopak.⁴³

⁴⁰ SNYDER, Blake. Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.79-80

⁴¹ SNYDER, Blake. Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.80-82

⁴² SNYDER, Blake. Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.82-84

⁴³ SNYDER, Blake. Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.82-84

2.3.10 Bad Guys Close In (55. – 75. min.)

Tento moment označil Snyder jako Bad guys close in. V tomto momentu, kdy to vypadá, že hrdinův tým je konečně blízko svého cíle, se záporné postavy rozhodnou přeskupit a zaútočit znovu. Síly začnou kroužit nad hrdinovým týmem. Hrdina zůstává najednou na všechno sám.⁴⁴

2.3.11 All Is Lost (75. min.)

„V tomto momentu zažívá hrdina falešnou prohru.“⁴⁵

Autor tuto část nazývá záchvěv smrti a radí do tohoto momentu vložit jakoukoli událost, týkající se smrti. Ať už je to smrt blízkého přítele, nebo zlaté rybičky. Je to moment, ve kterém starý svět zemře a ve kterém je pryč způsob, jakým hrdina přemýšlel.

2.3.12 Dark Night of the Soul (75. – 85. min.)

„Tento moment je hrdinova reakce na předchozí situaci. Jde o to, jak se hrdina cítí. Tato část může trvat pět minut nebo pět sekund, ale je důležité, aby divák pochopil bezradnost hrdiny. Je to chvíle před tím, než hrdinu napadne spásný nápad, kterým všechny zachrání.“⁴⁶

2.3.13 Break Into Three (85. min.)

„Díky postavám v příběhu B (milostná zápleтка), odpovědi na tematickou otázku a hrdinovo odmítnutí vzdát se, přichází vybojované řešení, jak porazit nepřátele.“⁴⁷

Autor dává důraz na to, aby se příběh A spojil s příběhem B. Toto spojení přivede hrdinu k odpovědi, jak zničit nepřitele a získat dívku svého srdce. V tuto chvíli uspěl, prošel každou zkouškou a konečně mu bylo předloženo řešení. Teď ho musí jen aplikovat. Syntéza obou světů je na dosah.⁴⁸

⁴⁴ SNYDER, Blake. Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.85-86

⁴⁵ SNYDER, Blake. Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.86-88

⁴⁶ SNYDER, Blake. Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.88-89

⁴⁷ SNYDER, Blake. Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.89

⁴⁸ SNYDER, Blake. Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.89

2.3.14 Finale (85. – 110. min.)

„V této části se ukončují všechny příběhy.“⁴⁹

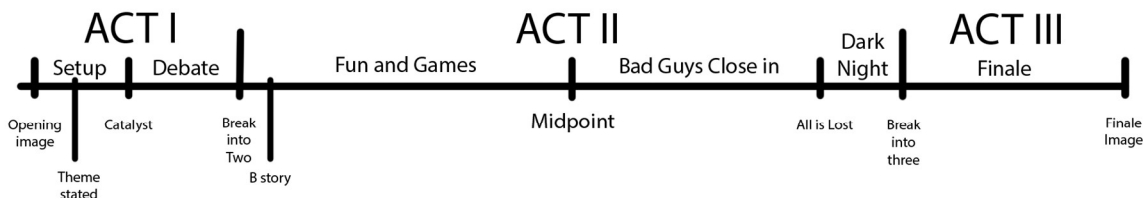
Hrdina by si měl v tento moment uvědomit odpověď na tematickou otázku. Tímto uvědoměním a vlastními silami porazí své nepřátele. V tu chvíli starý svět mizí a on vkročí do nového. Během své cesty změnil sebe i svět kolem.

2.3.15 Finale Image (110. min.)

„Protiklad úvodního záběru. Tyto záběry, postaveny proti sobě, vypoví o hrdinově cestě.“⁵⁰

Některé filmy s tímto principem pracují více, jiné méně. Například ve filmu *Zmizelá* je první a poslední záběr identický svou kompozicí i snímaným subjektem, ale v průběhu filmu se naprosto mění jeho význam.

2.3.16 Graf



2.3.17 Závěr

Podle mého názoru je Snyderova metoda populární, protože se nesoustředí na jednotlivé konstrukční jednotky jako Syd Field, ani na zjednodušení procesu psaní, jako Guliano, ale na hrdinu a jeho emocionální cestu. Srozumitelně mapuje hrdinovu cestu tak, aby jeho vývoj byl srozumitelný a lehce aplikovatelný.

⁴⁹ SNYDER, Blake. *Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need* [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.90

⁵⁰ SNYDER, Blake. *Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need* [online]. Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9 s.90

PRAKTICKÁ ČÁST

3 ANALÝZA TŘÍ KRÁTKÝCH FILMŮ V RÁMCI VÝŠE ZMÍNĚNÝCH STRUKTUR

Praktická část se bude zabývat filmovou analýzou mnou vybraných filmů v rámci výše zmíněných struktur. Před analýzou samotného filmu ve zkratce představím autora a detailně popíšu příběh filmu. Ten v rámci pravidel vybraných struktur rozdělím na jednotlivé části a zapíši do grafu. Abych v závěru mohl porovnat jednotlivé struktury s vybranými filmy, je nutné je časově sjednotit. Proto zkrátím struktury na délku jednotlivých filmů. Černá linka grafu bude znázorňovat zkrácenou strukturu a červená strukturu vybraného filmu.

V závěru převedu struktury i jednotlivé filmy na společnou délku dvaceti minut, abych mohl co nejlépe porovnat rozdíly mezi jednotlivými akty. Výsledek zapíši v tabulce.

Srovnávací analýzou popíši rozdíly mezi strukturami a dedukcí zjistím, která struktura nejvíce odpovídá vybraným filmům.

3.1 The Neighbors' Window

Krátkometrážní film / Drama / USA / 20 min

Režie: Marshall Curry, Scénář: Marshall Curry, Autor předlohy: Diane Weipert, Kamera: Wolfgang Held, Producent: Julia Kennelly, Marshall Curry, Střih: Marshall Curry, Hudba: James Baxter.

Hrají: Maria Dizzia, Greg Keller, Juliana Canfield, Bret Lada⁵¹

3.1.1 Kontext

Rodák z New Jersey vyhrál svého prvního Oscara v roce 2020. Na tuto cenu byl v minulosti už čtyřikrát nominován. V roce 2019 byl nominován za krátkometrážní dokumentární film *A Night at the Garden*, ve kterém Curry využil historické záznamy nacistického shromáždění v Madison Square Garden z roku 1939. V roce 2012 byl jeho film *Když se kácí les* nominován na Oscara za nejlepší dokumentární snímek. V roce 2005 byl

⁵¹ The Neighbors' Window (2019) - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 13.05.2021]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt8163822/?ref_=fn_al_nm_la

nominován za celovečerní dokumentární snímek *Street Fight*, který sledoval Coryho Bookera a jeho neúspěšnou politickou kampaň proti Sharpemu Jamesovi v roce 2002.

Curryho film *The Neighbors' Window* byl silně inspirován pravdivým příběhem, o který se podělila Diane Weipert na svém podcastu *Love + Radio* v roce 2015.

3.1.2 Příběh

The Neighbors' Window začíná pohledem na noční New York. Náhle se ocitneme v malém rodinném bytě, kde Alli sbírá ze země dětské hračky.

Poté, co se bouchne hlavou do stolu, přichází její manžel. Při dialogu o jejich dětech zjistíme, že Alli je těhotná. Sednou si vedle sebe ke stolu a uvidí mladý pár, který se v protějším okně svléká a vášnivě líbá. Manželé chvilku komentují situaci. Alli to přijde nechutné, ale o chvilku později zhasíná světla a v tichosti si sedne vedle manžela. Oba pozorují situaci.

Další scéna začíná pohledem na zasněžené domy (skok v čase). Následuje pohled do Allina bytu. Na stole je dalekohled. Alli přichází. Už není těhotná. Veze děti v kočárku a mračí se na manžela, který sedí u stolu a telefonuje s kamarádem z práce. Je unavená. Začne si na manželovi vylévat vztek. Ten se během chvíle přenese na sousedy. Alli obviní manžela, že celý den nic nedělá a jen je sleduje. Je naštvaná, protože sousedi pořádají party nebo souloží, zatímco ona má rodičovské problémy a je neustále unavená. Manžel se k ní přidá a začne si taky stěžovat. Oba stojí před oknem, dívají se na sousedy a závidí jim jejich životní styl. Scéna končí tím, že manžel obejmě Alli, která se ale i v jeho objetí stále dívá do oken sousedů.

Alli prožívá důležité momenty života své rodiny (Vánoce, začátek jara, hra s dětmi) s pohledem upřeným na okno sousedů. V popředí montáže je změna počasí (skok v čase), rodinný život a Alliina posedlost sousedy.

Po montáži přichází znovu New York. Tentokrát v létě (skok v čase). Lidé si hrají v parku, jezdí na kole a opalují se. Alli připravuje jídlo, její manžel pokládá talířky na stůl. Alli při krájení zeleniny sleduje okno sousedů a všimne si, že muž v sousedním okně si oholil hlavu.

Přichází podzim (skok v čase). Alli je sama v bytě a telefonuje si s manželem, který je s dětmi mimo byt. Poté, co položí telefon, vytáhne z šuplíku dalekohled a pozoruje sousedy. Sousedka se loučí s doktorem, zatímco její přítel leží v posteli. Má oholenou hlavu

a nehýbe se. Dívka si k němu lehne a obejmě ho. Alli je přestane pozorovat a vlezí si do vany. Když vyjde z koupelny, je už tma. Znovu se podívá k sousedům a vidí, jak pohřebáci balí muže do pytle a vynášejí ho z bytu.

Alli se rozhodne jít za sousedkou, která pláče před domem. Osloví ji a dozví se, že sousedka se sousem často pozorovali Alli a tiše jí záviděli. Alli ji obejmě.

Alli je zpátky v bytě. Sedí a přemýšlí. V tom přijde manžel s dětmi. Alli je upřímně přivítá a obejmě. Už se nedívá z okna. Stojí k němu zády a dívá se do bytu. Kamera ji snímá z ulice. Ze stejného úhlu, jako ji viděli sousedé.

3.1.3 Analýza filmu podle Syd Fieldova paradigmatu

3.1.3.1 1. Akt - Expozice

Definice protagonisty: Alli je těhotná matka, která je zahlcena povinnostmi.

Dramatická premisa: Manželé by chtěli, aby jim bylo znovu dvacet.

Úvodní incident: Alli si všimne souložícího páru.

Dramatická situace: Allin život není takový, jaký si jej představovala.

Symptomy problému: Děti potřebují její pozornost, manžel jí nepomáhá a je neustále unavená.

Definice problému: Alli nemá pocit, že žije svůj život.

Plot point 1.: I po hádce s manželem se Alli rozhodne sledovat sousedy.

3.1.3.2 2. Akt - Konfrontace

Subkontext první poloviny 2. aktu: Závist

Pinch 1: Alli vede dál svůj život, ale nemůže zapomenout na své mladé sousedy, kteří neustále upozorňují na svou přítomnost.

Midpoint: Alli si všimne, že si sousem oholil hlavu.

Subkontext druhé poloviny 2. aktu: Starost

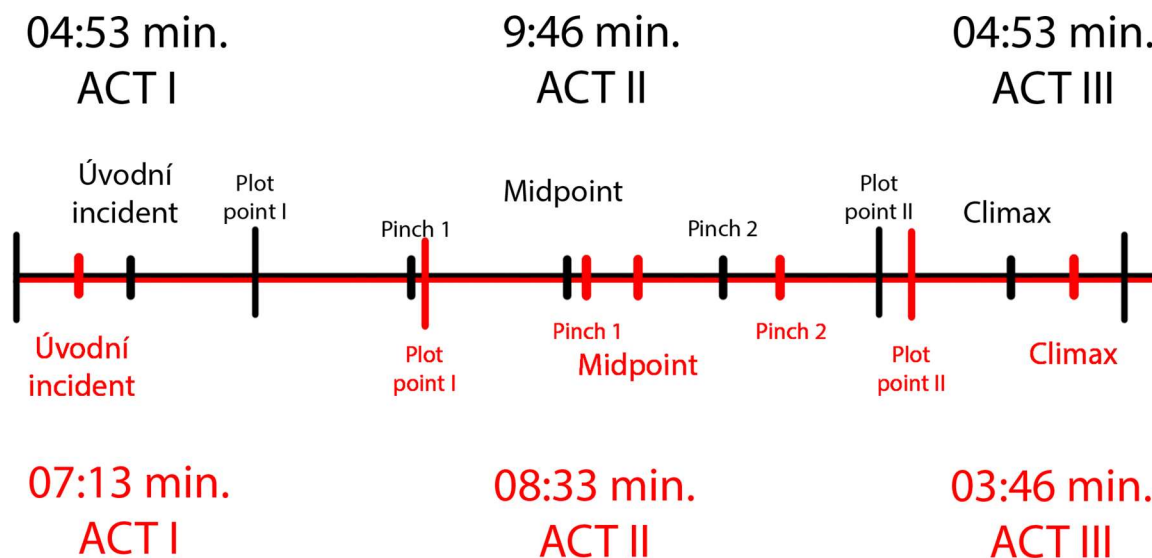
Pinch 2: Alli si všimne, že sousem umírá.

Plot point 2: Alli vidí, jak pohřebáci odváží sousem, zatím co sousedka stojí venku a pláče. Alli se rozhodne jít za ní.

3.1.3.3 3. Akt-Rozuzlení

Climax: Alli se dozví, že ji sousedka pozorovala a záviděla jí. Obejmou se.

3.1.3.4 Graf



3.1.4 8 sequence method

3.1.4.1 Sekvence A

Alli je unavená z výchovy dětí. Po krátké chvíli klidu s manželem si všimne souložícího páru odnaproti. Tato situace se stává úvodní incidentem a ukončuje Sekvenci A.

3.1.4.2 Sekvence B

Alli se snaží vyrovnat se s destabilizačním prvkem v podobě bezstarostných sousedů a vysloví dramatickou otázku: „Proč jsou tak šťastní?“ Alli se pohádá s manželem, ale nic se tím nevyřeší. Stále se dívá do okna sousedů a stále jim závidí jejich styl života. Konec prvního aktu.

3.1.4.3 Sekvence C + D

Další část snímku je montáž a nemá jasnou hranici mezi sekvencí C a D. V montáži ale můžeme najít jednotlivé definice těchto struktur.

Sekvence C je definována hrdinovým prvním pokusem vyřešit situaci. Většinou udělá to první, co ho napadne. V tomto případě se Alli rozhodne sousedy ignorovat a věnuje se dětem a manželovi.

V sekvenci D vidíme hrdinův neúspěch v řešení situace. V tomto případě sousedé neustále upozorňují na svou přítomnost. Mají oslavy, baví se. Alli si nedokáže pomoci a tajně je sleduje.

Tato montáž končí midpointem. Alli se dozví, že soused má oholenou hlavu.

3.1.4.4 Sekvence E

Alli si všimne, že si soused oholil hlavu. Sekvence E se soustředí na hrdinovu reakci na událost v midpointu a vedlejší postavy. Alli je zničená se snaží zjistit, co se děje v sousedním okně. Film se tak soustředí na sousedku a souseda. Alli vidí, jak si sousedka lehne vedle nemocného souseda.

3.1.4.5 Sekvence F

Když se Alli znovu podívá do okna, tak uvidí, jak tělo souseda odváží pohřební služba. Konečně se dozví odpověď na dramatickou otázku. Dojde jí, že jsou šťastní proto, že si užívají poslední chvíle společného života. Tím, se uzavírá druhý akt.

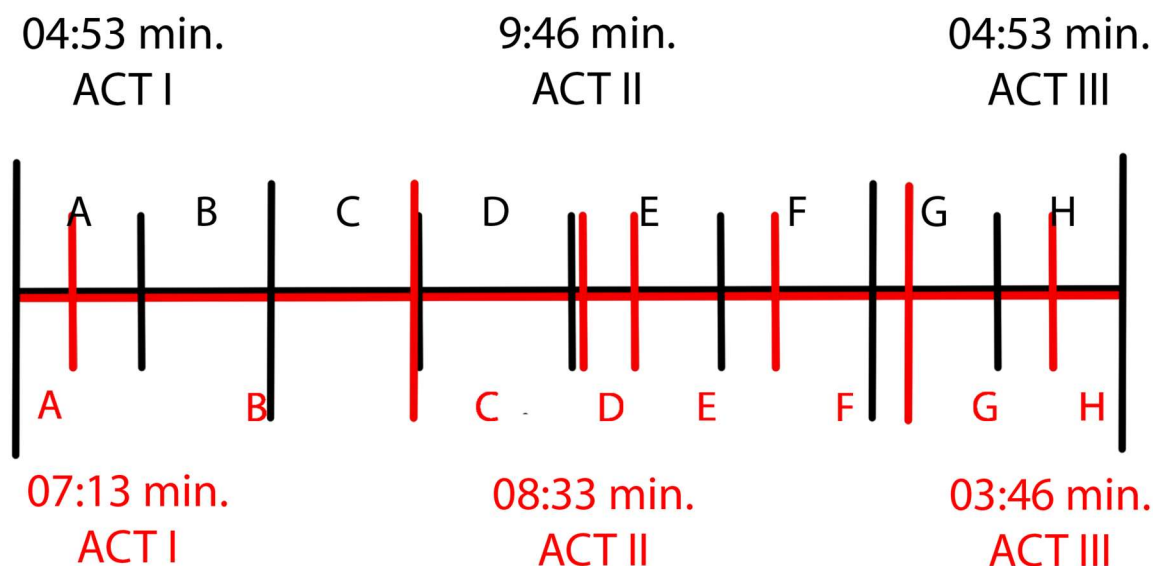
3.1.4.6 Sekvence G

Alli jde utěšit sousedku, která se jí přizná, že ji i její rodinu se sousedem pozorovali a tiše jim záviděli. Alli sousedku obejmě a uvědomí si cenu svého života.

3.1.4.7 Sekvence H

Bod útoku byl vyřešen a protagonista má nově nabytou stabilitu v životě. Alli si začala vážit svého života a uvědomila si, že má velké štěstí, že má rodinu. Už se nedívá z okna. Stojí k němu zády a dívá se do bytu.

3.1.4.8 Graf



3.1.5 Blake Snyder's Beat Sheet

1. Opening Image: První obraz je pohled na New York.
2. Theme stated: Téma je stanoveno až v debatě. Alli se zeptá: „Co dělají jiného, než že souloží a pořádají party?“
3. Set-up: Alli je představena jako těhotná manželka, kterou unavuje dospělý život.
4. Catalyst: Alli a její manžel si všimnou souložících sousedů. Událost, kolem které se odvíjí celý příběh.
5. Debate: Alli se pohádá s manželem. Je našťvaná ze sousedů, které nic netrápí a jen si užívají života. Manžel se ji pokusí uklidnit a změnit téma, ale Alli se podívá do protějšího okna a rozhodne se je dál pozorovat.
6. Break into two: Alli zanechá starý svět za sebou a začne se aktivně zajímat o sousedy.
7. B story: Alli sleduje zábavný život svých sousedů. Začne si k nim vytvářet vztah
8. Fun and games: Alli sleduje sousedy místo toho, aby se zajímala o svou rodinu. Tato část je v podobě montáže. V ní se prolíná Fun and Games s B story.
9. Midpoint: Alli zjistí, že si soused oholil hlavu.

10. Bad guys close in: Sousedka pláče a leží vedle souseda.
11. All is lost: Alli vidí, že souseda odváží pohřební služba.
12. Dark night of the souls: Allina reakce na sousedovu smrt.
13. Break into three: Alli dostane odpověď na tematickou otázku. Sousedí jsou tak šťastní, protože věděli, že souseď brzy zemře. Alli se rozhodne jít za sousedkou.
14. Finale: Alli jde utěšit sousedku, která se jí přizná, že jí i její rodinu se sousedem pozorovali a tiše jim záviděli. Alli sousedku obejmě a uvědomí si cenu svého života.
15. Final Image: Kamera snímá okno Allina bytu. Ze stejného úhlu, jako se dívali souseď.

3.1.5.1 Graf



3.1.6 Závěr

Paradigma Syda Fielda:

Všechna pravidla z Paradigmatu Syda Fielda byla využita.

8 sequence method:

Rozdíl mezi snímkem a 8 sequence structure je v kombinaci sekvence C a D a časovým zařazením. Druhý akt snímku začíná krátkou montáží, která končí až v midpointu, a obsahuje definice struktury C i struktury D.

Blake Snyder's beat sheet:

Opening image a Final image jasně ukazují cestu hrdiny. Na prvním snímku vidíme pohled na New York. Na posledním snímku pohled do bytu. Tím je znázorněn vývoj Alli, která se místo do světa dívá na vlastní rodinu.

Theme stated se ale nedostaví ještě před úvodním incidentem, jak říká Snyder, ale až v části Debate. Těsně před koncem druhého aktu. B story a Fun and Games jsou přímny, jen jsou zkombinovány v montáži, která začíná na začátku prvního aktu. Zbytek pravidel je ve snímku možné najít.

Největší rozdíl mezi strukturami a The Neighbours' Window je v časové distribuci těchto pravidel. Po převedení struktury na délku snímku můžeme jasně vidět, že jen Opening image a Final image časově odpovídá Blake Snyder's beat sheet. To samé můžeme vidět i na grafech popisující Paradigma Syda Fielda a 8 sequence structure.

3.2 Školní sbor

Krátkometrážní film / Drama / USA / 25 min

Režie: Kristóf Deák, Scénář: Kristóf Deák, Bex Harvey, Christian Azzola, Kamera: Róbert Maly, Producent: Kristóf Deák, Anna Udvardy, Střih: Mano Csillag, Hudba: Ádám Balázs

Hrají: Zsófia Szamosi, Dorottya Hais, Dorka Gáspárfalvi⁵²

3.2.1 Kontext

Film byl dokončen v roce 2016. V tomto roce vyhrál několik cen včetně Adult's Jury Award na Chicago a International Children's Film Festival. V roce 2017 byl oceněn Oscarem za krátkometrážní film. Školní sbor vyhrál celkově 20 cen a byl třikrát nominován.⁵³

Před úspěchem Školního sboru režisér pracoval na čtyřech autorských krátkých filmech. V roce 2012 režíroval dvě série maďarského seriálu Hacktion a v říjnu 2020 začal natáčet svůj první celovečerní film pro Paramount Pictures jménem Grandson.

Režisér se při tvorbě filmu Školní sbor inspiroval příběhem své spolubydlíci.

„Rád říkám, že je film inspirován skutečnými událostmi. První půlka určitě, ale ten překvapivý konec jsem si vymyslel. Původní inspirace přišla od mé švédské spolubydlíci. Byla členkou velkého pěveckého sboru, ve kterém nemohla zpívat, jen otvírat pusy.“⁵⁴

Podle režiséra je celý film óda na sjednocení a zamyšlení nad otázkou, jestli si mohou lidé udržet svou empatii ve světě, kterému vládne soutěž a úspěch.

3.2.2 Příběh

Školní sbor začíná záběrem na malou Zsófi, která se prochází po nové škole. Kráčí prázdnou chodbou a jde za hlasy sboru, zatímco si její matka povídá s ředitelem školy. Zsófi

⁵² Mindenki (2016) - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 13.05.2021]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt4571288/?ref_=nm_knf_i1

⁵³ Mindenki (2016) - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 19.01.2021]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt4571288/?ref_=nm_knf_t1

⁵⁴ Sing: Interview with director Kristóf Deák – Phase9 Entertainment. Phase9 Entertainment – New and Upcoming Movies [online]. Copyright © 2021 [cit. 19.01.2021]. Dostupné z: <http://www.phase9.tv/movies/movie-interviews/sing-interview-with-director-kristof-deak.shtml>

se od ředitele dozví, že by mohla ve sboru zpívat. Usměje se. Objeví se úvodní titulek s názvem filmu.

Zsófi sedí ve své nové třídě obklopená novými spolužáky. Okamžitě je šikanována dětským dozorem, který ji nahlásí učitelce, jako problémového žáka. Během přestávky pozná novou kamarádku Lízu. Vymění si náramky přátelství a jdou spolu do hodiny školního sboru. Tam se Zsófi seznámí se svou učitelkou zpěvu.

Hodina skončí a žáci si při odchodu mohou vzít za odměnu sladkost, kterou pro ně připravila učitelka. Všechny děti odejdou a učitelka požádá Zsófi, aby zůstala. Učitelka zahraje pár not na piano a Zsófi je zazpívá. Když skončí, tak jí učitelka připomene, že školní sbor má před sebou velkou soutěž. Řekne jí, že nezpívá dost dobře, a tak bude jen otvírat a zavírat ústa a zpívat jen jako. Zsófi zklamaně přikývne a při odchodu si vezme sladkost.

Lisa doprovodí Zsófi domů a poví jí o tom, jak moc má ráda učitelku. Zsófi ji zatají, co se zrovna stalo a rozloučí se. Sedne si do kůlny vedle svého domu a před zrcadlem si začne nacvičovat, jak správně otvírat a zavírat ústa tak, aby to vypadlo, že zpívá.

Další den, po zkoušce školního sboru, stráví Zsófi zábavný den u Lízy doma. Smějí se a pouštějí si hudbu. Na konci dnes se Líza zeptá, proč Zsófi ve sboru nezpívá. Zsófi se v slzách přizná, že jí to zakázala učitelka.

Líza si na další hodině zpěvu všimne, že nezpívá spousta dalších dětí. Naštve se a osočí učitelku. Ta jí vysvětlí, že se připravují na soutěž, a pokud chtějí vyhrát, tak musí souhlasit. Líza mlčky přikývne. Všechny děti si při odchodu vezmou sladkost.

Zsófi s Lízou sedí v kůlně. Jsou nešťastné a zničené zážitkem ze zkoušky. Vtom Zsófi něco napadne a společně s Lízou se v krátké montáži domluví s dětmi na plánu, jak učitelku porazit.

Na soutěži stojí všechny děti ze sboru v řadě. Velká hala je naplněna diváky a porotci. Učitelka se před diváky ukloní a začne dirigovat. Líza a Zsófi se chytí za ruce a celý sbor začne jen otvírat ústa. Ani jedno dítě nezpívá. Učitelka je nervózní. Mávne rukou a začne znovu. Děti ale zase jen otevírají ústa. Učitelka jim naštvane domlouvá, ale děti stojí při sobě. Učitelka uraženě odejde. Když zmizí z pódia, tak všechny děti začnou zpívat. Jako sbor.

3.2.3 Analýza filmu podle Syd Fieldova paradigmatu

3.2.3.1 1. Akt-Expozice

Definice hlavní postavy: Zsófi je nová na škole a těší se do školního sboru.

Dramatická premisa: Když provádí ředitel školy Zsófi a její maminku po škole, prohlásí, že ve sboru může zpívat každý.

Dramatická situace: Zsófi chce zpívat, ale nemůže.

Úvodní incident: Učitelka zakáže Zsófi zpívat.

Symptomy problému: Zsófi se stydí za to, že jí učitelka zakázala zpívat. Líze se o ničem nezmíní.

Definice problému: Zsófi nemůže zpívat, musí jen otevírat pusy.

Plot point 1: Zsófi přistoupí na učitelčinu výzvu a rozhodne se nezpívat.

3.2.3.2 2. Akt-Konfrontace

Subkontext první poloviny 2. Aktu: Stud

Pinch 1: Po montáži, ve které se dívky spřátelí, se Líza zeptá Zsófi proč nezpívá. Připomene tak hrdince, co je směr její cesty. Zsófi se jí přizná.

Midpoint: Líza zjistí, kolik lidí ve sboru nezpívá, a konfrontuje učitelku.

Subkontext druhé poloviny 2. Aktu: Spravedlnost

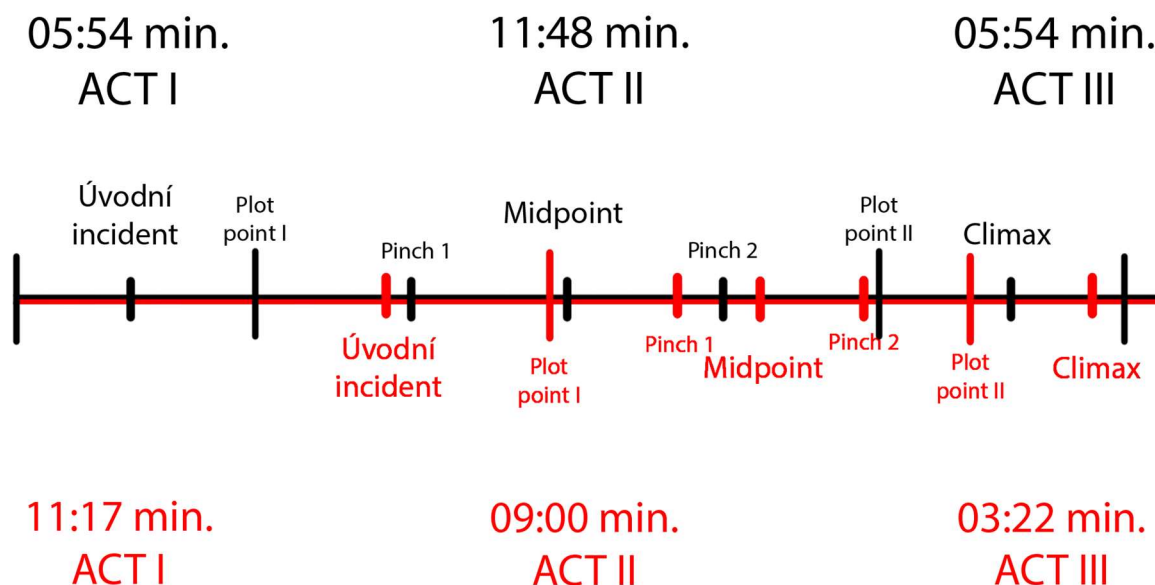
Pinch 2: Líza souhlasí s učitelčíným plánem.

Plot point 2 - Zsófi dostane nápad, jak přelstít učitelku.

3.2.3.3 3. Akt-Rozuzlení

Climax – Na soutěži ani jedno z dětí nezpívá. Když učitelka uraženě odejde, tak začnou společně zpívat všechny.

3.2.3.4 Graf



3.2.4 8 sequence method

3.2.4.1 *Sekvence A*

Zsófi je nová ve škole a chce zpívat. Najde si kamarádku a dostane se do sboru. Úvodní incident přichází, když jí učitelka zakáže zpívat.

3.2.4.2 *Sekvence B*

Zsófi jde s Lízou domů. Líza jí povídá o tom, jak krásná jejich učitelka zpěvu je. Zsófi raději mlčí. Doma se učí, jak nezpívat.

3.2.4.3 *Sekvence C*

Zsófi ve sboru nezpívá a užívá si den s Lízou. Líza se po hodině zpěvu zeptá, proč nezpívá. Zsófi se přizná, že jí to učitelka zakázala.

3.2.4.4 *Sekvence D*

Líza ji utěšuje. V hodině zpěvu zjistí, že nezpívá nejen Zsófi, ale i spousta dalších dětí. Po tomto zjištění konfrontuje učitelku.

3.2.4.5 *Sekvence E*

Učitelka přesvědčí Lízu, že to, že všechny děti nezpívají, je pro společné dobro. Líza sklopí hlavu a jde znovu zpívat.

3.2.4.6 *Sekvence F*

Zsófi, Líza i celý dětský sbor odcházejí zklamaně z hodiny. Líza se Zsófi sedí v kůlně. Situace jim přijde nespravedlivá. Zsófi najednou napadne řešení.

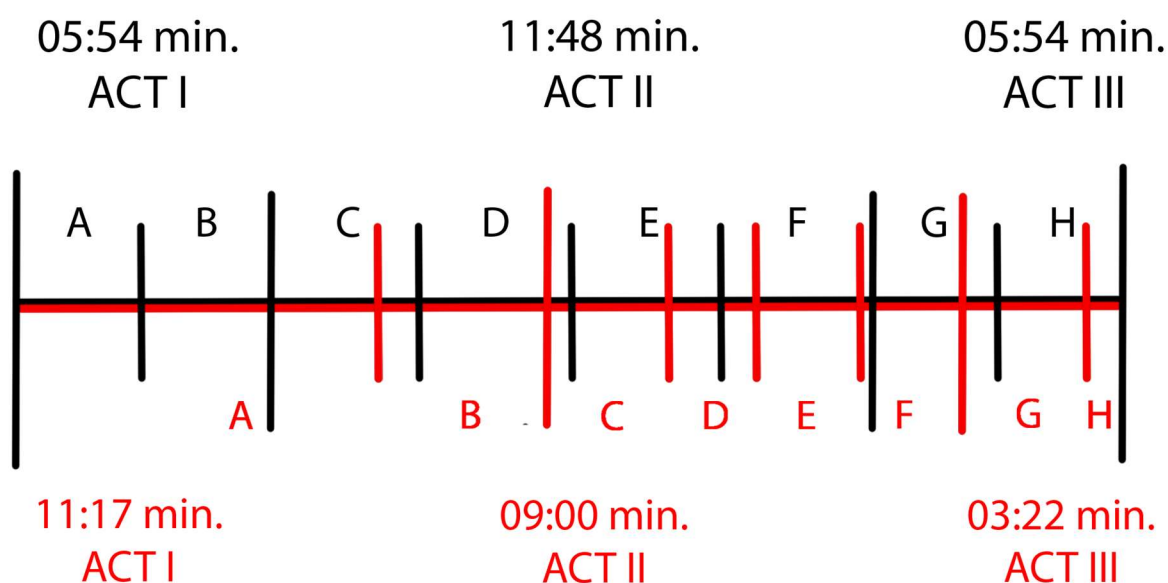
3.2.4.7 *Sekvence G*

Aplikace řešení. Dívky se domluví s ostatními dětmi ve sboru a připraví na učitelku léčku. Na soutěži nezpívá ani jedno dítě. Učitelka se naštve a odchází.

3.2.4.8 *Sekvence H*

Všechny děti zpívají spolu.

3.2.4.9 *Graf*



3.2.5 Black Snyder's Beat Sheet

1. Opening Image – Zsófi jde sama po chodbě za hlasy sboru.

2. Theme stated – Téma je stanoveno ředitelem školy, který řekne: „Každý u nás může zpívat.“
3. Set-up – Zsófi chce zpívat ve sboru. Je nová na škole.
4. Catalyst – Učitelka zakáže Zsófi zpívat.
5. Debate – Zsófi chce říct Líze o tom, že nemůže zpívat, ale bojí se jí to říct.
6. Break into two – Zsófi přijme, že nemůže zpívat.
7. B story – Zsófi pokračuje v přátelství s Lízou.
8. Fun and games – Přátelství mezi Lízou a Zsófi roste. Poslouchají spolu hudbu a stojí vedle sebe ve sboru. Líza se dozví, že Zsófi bylo zakázáno zpívat.
9. Midpoint – Ve sboru společně zjistí, že několik dětí nezpívá.
10. Bad guys close in – Líza konfrontuje učitelku, ale ta jí řekne, že je důležitější vyhrát, než aby všichni zpívali.
11. All is lost – Líza boj prohraje a společně se Zsófi a dalšími dětmi odcházejí z hodiny.
12. Dark night of the soul – Dívky sedí v kůlně a neví si rady.
13. Break into three – Zsófi si vzpomene na tematickou otázku a tím si odpoví na to, co by měly udělat.
14. Finale – Na soutěži nikdo nezpívá. Učitelka se naštve a odchází.
15. Final Image – Celý sbor zpívá.

3.2.5.1 Graf



3.2.6 Závěr

Paradigma Syda Fielda:

Všechna pravidla Syda Fielda je v tomto snímku možné najít.

8 Sequence Method:

Všechny definice jednotlivých struktur je v tomto snímku možné najít.

Blake snyder's Beat sheet:

Tento snímek mnohem jasněji využívá pravidel Blake Snyder's Beat Sheet než *The Neighbour's Window*. První polovina druhého aktu není kombinací Fun and Games a B story. Tyto části jsou jasně rozděleny Szófiiným přiznáním Líze.

Theme stated je také řečeno už v první části snímku a ne po úvodním incidentu.

Největší rozdíl mezi strukturami je opět časové zařazení.

3.3 Timecode

Krátkometrážní film / Drama / USA / 15 min

Režie: Juanjo Giménez Peña, Scénář: Pere Altimira, Juanjo Giménez Peña, Kamera: Pere Pueyo, Producent: Juanjo Giménez Peña, Arturo Méndiz, Daniel Villanueva, Střih: Silvia Cervantes

Hrají: Lali Ayguadé, Nicolas Ricchini, Vicente Gil⁵⁵

3.3.1 Kontext

Režisér natočil dalších devět krátkých filmů a jeden celovečerní snímek. Timecode získal hlavní cenu v Cannes v roce 2016 za nejlepší krátký film. Rok poté byl nominován na Oscara. Vyhrál dalších 11 cen a získal 6 nominací.⁵⁶

Juanjo Gimenez je obhájce krátkých filmů a nevidí důvod k tomu, proč by si člověk nemohl založit kariéru na tvorbě krátkých filmů. Jeho oblíbeným autorem byl Raymond Carver, který byl známý hlavně svými krátkými povídkami.

„Celý film byl natočen za dva dny. Postprodukce trvala 8 měsíců. Finální délka filmu byla původně osmnáct minut. Byl jsem ji přinucen zkrátit, kvůli časovému limitu festivalů.“⁵⁷

3.3.2 Příběh

Luna jde po ulici v červených křiklavých šatech a zamíří do podchodu. V šatně se převlékne do šedé uniformy a nastoupí do práce jako hlídačka garáže. Mine se se svým kolegou a sedne si před bezpečnostní kamery. Za Lunou přijde nespokojený zákazník, na něco se zeptá a odejde. Po dlouhé chvíli jí zavolá její nadřízený, u kterého si jiný zákazník stěžoval, že mu v garáži někdo rozbil světlo auta. Luna natuká do počítače čas, ve kterém bylo zákazníkovo auto v garáži. Na bezpečnostní kameře uvidí svého kolegu, jak tancuje. Při jedné otočce rozbije světlo zmíněného auta, vyděsí se a zmizí. Luna nadřízenému zalže.

⁵⁵ Timecode (2016) - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 20.01.2021]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt5699202/?ref_=fn_al_tt_2

⁵⁶ Timecode (2016) - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 20.01.2021]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt5699202/?ref_=fn_al_tt_2

⁵⁷ 'Timecode' director Juanjo Gimenez Pena chats Oscar nominated short film - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 25.04.2021]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=u7Kjh0oyiPE&ab_channel=GoldDerby%2FGoldDerby

V garáži se autu nic nestalo. Když je nadřizený spokojený, tak Luna položí sluchátko a jde se podívat na místo činu. Najde kousek rozbitého světla a podívá se do kamery.

Při výměně směn s kolegou nechá kousek rozbitého světla na stole, společně s lístečkem, na kterém je napsán čas, kdy objevila důkazy. Luna odejde a kolega naťuká čas do počítače. Na záznamu se objeví tancující Luna.

Den na to se Luna znovu převléká. Ale už nevypadá znuděně. Pospíchá a je zvědavá, jak se kolega zachová. Vymění si s ním jen letmý pohled. Luna objeví další lísteček s časem. Zadá ho do počítače. Na záznamu kolega tancuje. Vypadá to, jakoby ji vyzýval k tanci.

Neurčitou dobu si takto vyměňují lístečky. Po několika výměnách se Luna znovu obléká do práce. Už není znuděná nebo netrpělivá, ale protahuje se. Připravuje se na tanec. Kolega jí ale v kanceláři nenechá žádný lísteček. Jen si s ní vymění pohled a odchází. Luna je nešťastná a zmatená. Vtom objeví lístek na okně kanceláře. Stříh. Divák netuší, co je na lístečku napsáno.

Jsme znovu v šatně. Tentokrát se neobléká Luna, ale nový zaměstnanec. Nadřizený mu ukáže, kde bude pracovat a jak fungují bezpečnostní kamery. Zadá do počítače náhodný čas a najednou uvidí Lunu a kolegu jak tancují.

Následuje montáž tance, po které se nový zaměstnanec zmíní, že neumí tancovat, takže neví, jestli v garáži může pracovat.

3.3.3 Analýza filmu podle Syd Fieldova paradigmatu

3.3.3.1 Akt 1 - Expozice

Definice protagonisty: Luna jde po ulici ve volných letních šatech, které v práci odloží a převleče se do šedé uniformy.

Dramatická premisa: Není řečena.

Úvodní incident: Lunin kolega zničí auto.

Dramatická situace: Kolega zničil auto a Luna zalhala svému nadřizenému.

Soustředění na hrdinu: Luna se začne zajímat o svého kolegu.

Definice problému: Luna zjistí, že kolega tančí po celé garáži.

Plot point 1: Luna se vydá na místo činu.

3.3.3.2 Akt 2 - Konfrontace

Subkontext první poloviny 2. aktu: Zatajení důkazů

Pinch 1 – Kolega najde lísteček s časem na stole.

Midpoint – Luna přijde do práce a uvidí vzkaz na stole. Když si přehraje záznam, zjistí, že jí kolega vyzývá k tanci.

Subkontext druhé poloviny 2. aktu – Tanec

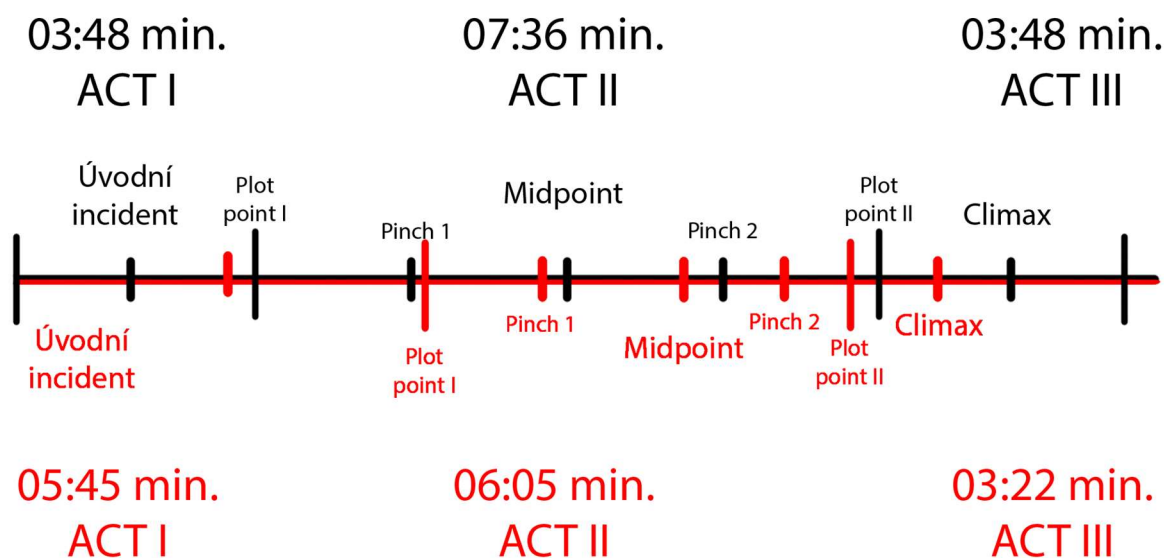
Pinch 2 – Luna přijde do práce a zjistí, že jí kolega nenechal žádný vzkaz.

Plot point 2 – Kolega odchází a Luna si všimne vzkazu, přilepeného na oknu kanceláře.

3.3.3.3 Akt 3 - Rozuzlení

Climax – Vedoucí na záznamu vidí, jak spolu Luna a její kolega tancují.

3.3.3.4 Graf



3.3.4 8 sequence method

3.3.4.1 Sekvence A

Vidíme obyčejný život Lunny. Nudí se v práci. Incident přichází, když nadřizený zavolá ohledně rozbitého auta. Luna uvidí, jak její kolega tancuje.

3.3.4.2 Sekvence B

Luna zalže nadřízenému a začne se zajímat o to, co její kolega dělá v práci.

3.3.4.3 Sekvence C

Luna přijde na místo nehody, schová důkazy a podívá se do kamery. Luna položí lísteček s číslem do kanceláře a odchází. Kolega opíše čas z lístečku do počítače a uvidí Lunu, jak tančí.

3.3.4.4 Sekvence D

Luna se vrací do kanceláře, mine kolegu a všimne si lístečku s časem. Když ho zadá do počítače, uvidí tancujícího kolegu. V tuto chvíli přichází hrdinčino uvědomění, že s ním může tancovat. Midpoint.

3.3.4.5 Sekvence E

Montáž výměny lístečků. Hrdinčina reakce na výzvu jejího kolegy.

3.3.4.6 Sekvence F

Další den přijde Luna znovu do práce, ale tentokrát na ni nečeká žádný lístek. Luna je nešťastná, dokud si nevšimne, že je nalepený na okně.

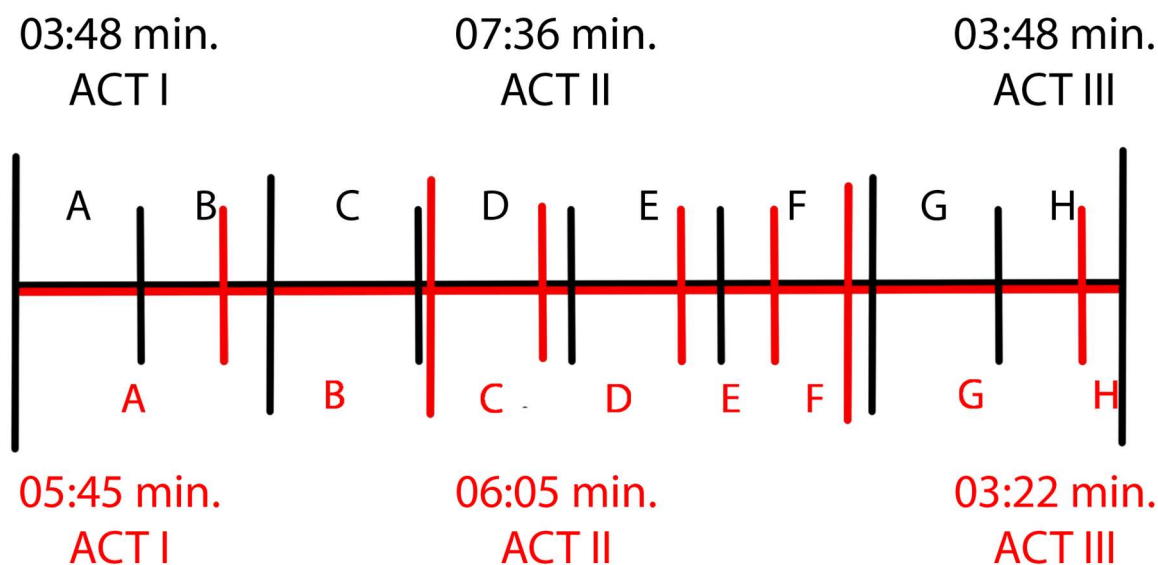
3.3.4.7 Sekvence G

Nadřízený uvádí nového pracovníka a ukazuje mu záznamy z bezpečnostních kamer. Luna s kolegou spolu tancují.

3.3.4.8 Sekvence H

Nový zaměstnanec si postěžuje, že neumí tancovat.

3.3.4.9 Graf



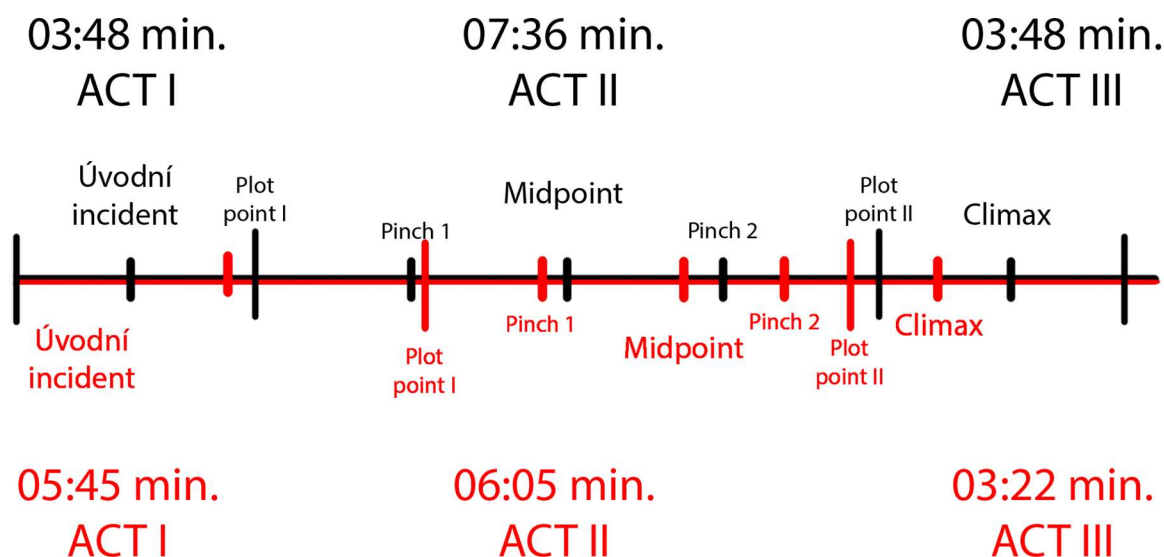
3.3.5 Blake Snyder's Beat Sheet

1. Opening Image – Luna jde v letních šatech po ulici
2. Theme stated – Není řečeno.
3. Set-up – Luna se nudí v práci.
4. Catalyst – Zavolá Lunin nadřízený, který jí upozorní na rozbité auto.
5. Debate – Debata probíhá vnitřně. Luna se začne zajít o svého kolegu.
6. Break into two – Luna nechá důkazy a lístek se vzkazem na stole.
7. B story – Kolega si přečte lístek a pustí záznam toho, jak Luna ukrývá důkazy a tancuje.
8. Fun and games – Luna spěchá k počítači, u kterého jí čeká lísteček s časem. Zadá ho do počítače a uvidí tancujícího kolegu.
9. Midpoint – Luna je vyzvána kolegou, aby mu ukázala, jak umí tancovat.
10. Bad guys close in – V tomto příběhu není záporná postava, která by jim kazila plány. Místo ní je montáž, ve které si kolegové vyměňují lístečky.
11. All is lost – Luna nedostane lísteček s časem.
12. Dark night of the soul – Luna je zklamaná a vrací se k obyčejné práci.

13. Break into three – V tom si všimne, že lísteček nakonec dostala, jen říká něco jiného.

14. Finale – Nadřízený a nový zaměstnanec se dívají na záznam.

3.3.5.1 Graf



3.3.6 Závěr

Paradigma Syda Fielda

Paradigma Syda Fielda je nejbližší definici druhé půlky druhého aktu je, která říká, že druhá polovina druhého aktu, je reakcí na midpoint.

8 sequence method:

Podle 8 sequence method snímek neobsahuje tematickou otázku. Druhá polovina druhého aktu se také podle jeho pravidel nedá definovat. Podle Gulina by se sekvence E, tedy sekvence po midpointu, měla soustředit na hrdinovu reakci na midpoint a vedlejší postavy. V tomto filmu jsou ale jen dvě postavy. Není důraz na žádnou vedlejší postavu, a proto tuto definici nesplňuje.

Blake Snyder's Beat Sheet:

Snímek *Timecode* neobsahuje Theme stated. Luna sice v prvním aktu telefonuje se svým nadřízeným, ale neřekne nic, co by se za téma dalo považovat.

Chybí i definice Bad guys close in. Ve filmu není antagonista a tak po midpointu nemůže nikdo na postavy zaútočit. Místo této části je ve snímku montáž vyměňování lístků. Je možné tuto část číst jako stupňující se frustraci Lunina kolegy, který následně změní situaci. Nebo tím autor říká, že antagonistou je čas, který promrhají v nudné práci. Jelikož ale chybí fyzická manifestace antagonisty, tak toto čtení může být nepřesné.

Tento snímek se, stejně jako snímky přechází, liší v časovém rozložení jednotlivých pravidel.

4 STAVBA KRÁTKÉHO FILMU

Každý ze zvolených filmů použil většinu elementů vybraných struktur.

Největší rozdíl je v časové distribuci. Zatím co v Syd Fieldově paradigmatu, 8 sequence structure a Blake Snyder's Beat Sheet je rozdělení téměř identické (první akt 25% scénáře, druhý akt 50% scénáře a třetí akt 25% scénáře), je velikost aktů v krátkých filmech naprosto odlišná.

Vybrané krátké filmy převedeny na 20 minutovou stopáž			
	1. akt	2. akt	3. akt
The Neighbors' Window	07:23	08:45	03:51
Školní sbor	09:33	07:37	02:51
Timecode	07:34	08:59	04:26

Vybrané struktury převedeny na 20 minutovou stopáž			
	1. akt	2. akt	3. akt
Syd Fieldovo paradigma	05:00	10:00	05:00
8 sequence method	05:00	10:00	05:00
Blake Snyder's Beat Sheet	04:33	10:54	04:33

Z tabulky můžeme vidět, že délka druhého aktu je u krátkých filmů podobná spíše aktu prvnímu. Zatím co u celovečerního filmu je délka prvního aktu podobná aktu třetímu.

ZÁVĚR

V této práci jsem se zabýval třemi strukturami, které bývají využívány výhradně k tvorbě dvouhodinového filmu, a aplikoval jsem je na různě dlouhé krátkometrážní filmy. Bylo proto klíčové, popsat jednotlivé filmy i struktury do nejmenších detailů, aby bylo co nejsnadnější tyto detaily analyzovat. Poté jsem převedl struktury na délku krátkometrážních filmů, aby výsledný graf obsahoval co nejrelevantnější informace. Struktury, které jsem v práci popsal, se navzájem doplňují a rozdíl mezi nimi nejsou ve stavbě jednotlivých aktů, ale spíše v definicích jednotlivých elementů.

Výsledek je, že žádná z uvedených struktur celovečerního filmu neodpovídala vybraným krátkometrážním filmům.

Ve všech snímcích byly využity téměř všechny konstrukční prvky paradigmatu Syda Fielda. Jen časové rozdělení aktů, po časovém upravení struktury na stejnou délku, bylo naprosto odlišné.

Stejně tak u 8 sequence structure. Až na mírné odchylky ve snímku *Timecode* a *The Neighbours' Window* byly použity všechny definice jednotlivých sekvencí, ale jejich časové rozdělení neodpovídalo ani jednomu vybranému snímku.

Blake Snyder's Beat Sheet bylo nejméně přesné u snímku *Timecode* a *The Neighbours' Window*. Jak časovým zařazením Theme stated, tak definicí Bad Guys close in.

Tuto práci jsem začal s předpokladem, že všechny vybrané filmy se musí vzdát více než jednoho z konstrukčních prvků zmíněných struktur, aby dokázaly odvyprávět příběh v krátkém časovém limitu. Až na výše zmíněné rozdíly, byly využity všechny jednotlivé prvky všech zmíněných struktur, i když v časově pozměněné formě.

V kapitole stavba krátkého filmu jsem přepočítal jednotlivé snímky i struktury na stejnou délku a následně je rozdělil na jednotlivé akty. První akt byl ve všech případech časově podobný aktu druhému. Ve filmu *Školní sbor* byl první akt dokonce delší než akt druhý, což je v rozporu se všemi uvedenými strukturami.

Podle mého názoru, je tak nejzásadnější rozdíl mezi krátkometrážním a celovečerním filmem, právě v časovém rozložení jednotlivých aktů a časovém zařazení pravidel struktur.

Je nesporné, že tyto struktury ovlivnily mnoho filmových tvůrců i teoretiků a dopomohly k řadě výjimečných děl. V této práci jsem chtěl poukázat i na to, že jejich přístup se velice jasně odráží i v krátkometrážních filmech, které se nemohou řídit časovým vymezením celovečerního filmu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

FIELD, Syd. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York, New York: Random house, 2007. ISBN 978-0-307-42326-9

SNYDER, Blake. *Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*: Studio city, CA: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1-932907-00-9

GULINO, Paul Joseph. *Screenwriting: The sequence approach*: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-6289-2239-4

ARISTOTELES. *Poetika*. Praha: GRYP, 1993. ISBN 80-85829-01-0

HARDISON, O. B. a Leon GOLDMAN. *Horace for Students of Literature: The "Ars Poetica" and Its Tradition*. Florida: University Press of Florida, 1995. ISBN 9780813013541

FIELD, Syd. *The Screenwriter's Workbook*. New York, New York: Random house, 2008. ISBN 978-0-307-49772-7

ELEKTRONICKÉ ZDROJE

In memoriam: Syd Field 1935 -2013 - Syd Field. Syd Field | Screenwriting, Workshops & Webinars, Books & Apps [online]. Dostupné z: <https://sydfield.com/other/memorial-syd-field-1935-2013/>

8 Sequence Approach To Writing A Screenplay - Paul Joseph Gulino - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 14. 01. 2021]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=bLMpNwOIfSY&ab_channel=FilmCourage

Screenwriting: The Sequence Approach - Paul Joseph Gulino [FULL INTERVIEW] - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 14. 01. 2021]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=wqK4jb115vQ&ab_channel=FilmCourage

Sucuri WebSite Firewall - Access Denied. Sucuri WebSite Firewall - Access Denied [online]. Copyright © 2019 Sucuri Inc. All rights reserved. [cit. 14. 01. 2021]. Dostupné z: <https://savethecat.com/about-us>

IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 13.05.2021]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/>