

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Režie

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**HLAVNÍ POSTAVA V KONVENČNÍ NARATIVNÍ STRUKTUŘE**

**Lun Sevník**

Vedoucí práce: Prof. Ing. Mgr. Pavel Marek

Přidělovaný akademický titul: MgA.

**Praha, květen 2023**

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**FILM AND TV SCHOOL**

Film, Television, Photography and New Media

Directing department

**MASTER'S THESIS**

**MAIN CHARACTER IN A CONVENTIONAL NARRATIVE STRUCTURE**

**Lun Sevník**

Thesis supervisor: Prof. Ing. Mgr. Pavel Marek

Title assigned: MgA.

**Prague, May 2023**

## PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci s názvem

### **Hlavní postava v konvenční narativní struktuře**

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Praha, dne .....

.....

Lun Sevník, podpis

## PODĚKOVÁNÍ

Rad bi se zahvalil svoji babici Mileni (Sivki), ki me je skozi celoten študij vseskozi podpirala ter me, vsakič ko sem to potreboval ali si tega preprosto želel, sprejela v svoj svet na Guri. Rad bi se zahvalil bratu Valu ter staršem, Nini in Nadanu, da niso nikoli na glas podvomili o moji odločitvi - ustvarjati film. Hvala ti Olmo za vse misli, poslane pesmi in obiske! Hvala tebi Kryštof za tvoje oko in prijateljstvo! Hvala vsem, s katerimi sem imel tekom študija možnost ustvarjati. Louis&Mikulaš hvala vama, da se doma počitim domače.

## ABSTRAKT

V této diplomové práci se věnuji teorii filmové postavy, konkrétně hlavní postavě či protagonistce v konvenční narativní struktuře. Na základě teorií autorů Roberta McKee, Lindy Aronsonové a Jana Císaře zkoumám podmínky, které musí postava splňovat, aby se stala postavou hlavní. Jelikož je postava neodmyslitelně propojena s dějem, část věnuji také dramaturgickým základům tříaktové struktury. Na konkrétních příkladech protagonistek v různých filmech se snažím zjistit, co tvoří zajímavou hlavní postavu, a proto je největší část diplomové práce zaměřena na analýzu teoretických pojmů charakterizace, cíl, motivace a proměna hlavní postavy. Teoretická východiska aplikuji na filmy současných amerických filmů *Drahokam* (Benny Safdie, Josh Safdie, 2019), *Jezdec* (Chloé Zhao, 2017) a *Red Rocket* (Sean Baker, 2021).

## ABSTRACT

This thesis deals with the theory of the film character, specifically the main character or protagonist in conventional narrative structure. Using the theories of authors Robert McKee, Linda Aronson, and Jan Císař, I examine the conditions that a character must meet in order to become the main character. As the character and plot are inseparably linked, I also address the dramaturgical foundations of the three-act structure. Through specific examples of protagonists in various films, I attempt to determine what makes character an interesting main character, and therefore, the majority of the thesis is devoted to characterisation, goals, motivation, and transformation of the main character. I apply theoretical concepts to contemporary American films such as *Uncut Gems* (Benny Safdie, Josh Safdie, 2019), *The Rider* (Chloé Zhao, 2017), and *Red Rocket* (Sean Baker, 2021).

## OBSAH

<b>1. ÚVOD</b>	<b>8</b>
<b>2. STRUKTURA</b>	<b>10</b>
<b>2.1. TŘÍAKTOVÁ STRUKTURA</b>	<b>11</b>
2.2.1. PRVNÍ DĚJSTVÍ (EXPOZICE)	12
2.2.2. DRUHÉ DĚJSTVÍ	12
2.2.3. TŘETÍ DĚJSTVÍ (ZÁVĚREČNÁ BITVA)	12
2.2.4. PODNĚTNÁ UDÁLOST (INCITING INCIDENT)	13
2.2.5. PODNĚTNÁ UDÁLOST VS. ZÁKLADNÍ DRAMATICKÁ SITUACE	14
<b>3. HLAVNÍ POSTAVA</b>	<b>16</b>
<b>3.1 CHARAKTERIZACE</b>	<b>18</b>
3.1.1. VZHLED	18
3.1.2. INTERAKCE	19
<b>3.2. TOUHA</b>	<b>20</b>
<b>3.3. MOTIVACE</b>	<b>23</b>
<b>3.4. VOLBY</b>	<b>24</b>
<b>3.5. DILEMATA</b>	<b>25</b>
<b>3.6. EMPATIE</b>	<b>27</b>
<b>3.7. PROMĚNA</b>	<b>29</b>
<b>4. ANTAGONISTKA A VEDLEJŠÍ POSTAVY</b>	<b>31</b>
<b>5. TŘI ROVINY DRAMATICKÉ SITUACE</b>	<b>32</b>
<b>6. ZÁPLETKA VS. PŘÍBĚH ZALOŽENÝ NA POSTAVĚ</b>	<b>34</b>
<b>7. ANALÝZA FILMOVÝCH PROTAGONISTŮ</b>	<b>36</b>
7.1. DRAHOKAM	37
7.2. RED ROCKET	39
7.3. JEZDEC	41
<b>8. POZNÁMKY - ROZDÍLY V TERMINOLOGII</b>	<b>43</b>
8.1. HLAVNÍ POSTAVA, PROTAGONISTA, HRDINA	43
<b>9. ÚVAHA O STRUKTUŘE A JEJÍ PROJEKCI VE FILMOVÉ REŽII</b>	<b>44</b>
<b>10. ZÁVĚR</b>	<b>46</b>
<b>11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ A LITERATURY</b>	<b>48</b>



# 1. ÚVOD

Ve své bakalářské práci jsem zkoumal, jak lze na strukturní úrovni vytvářet filmové napětí, tedy co divačku nutí sledovat film (až do konce), přičemž jsem se vědomě či nevědomě nezabýval tím nejdůležitějším, a sice médiem, jež napětí divačce zprostředkovává.

Médiem míním postavy, skrze něž divačka prožívá příběh. Hypotetické otázky jako „Kdo je únosce?“ a „Dojde k únosu znovu?“ by totiž neexistovaly, kdyby neexistovala osoba (v tomto případě únoskyně a oběť únosu), k níž se tyto otázky vztahují. Jinými slovy, aby k únosu vůbec mohlo dojít, musí existovat někdo, kdo tento čin (únos) vykoná, a někdo, kdo bude unesen.

Základní otázka, kterou si kladu ve své diplomové práci a která tvoří její tematickou osnovu, je tato: „Co všechno musí filmová tvůrkyně při vytváření filmové postavy brát na zřetel?“ Tato otázka je pragmatické povahy, neboť na základě vytyčení podmínek k vytvoření filmové postavy jsem si objasnil teoretické základy vyprávění, které budu moci potenciálně využívat ve vlastní tvorbě.

Omezují se na budování hlavní postavy, resp. protagonisty/ky v realistických filmech<sup>1</sup> a snažím se porozumět a stručně popsat, jaká je role hlavní postavy ve filmovém vyprávění s konvenční narativní strukturou.<sup>2</sup> Ve své práci se opírám o východiska současných filmových teoretiků, jako jsou Robert McKee, David Bordwell, Linda Aronsonová a Umberto Eco, a uplatňuji je při porozumění základům filmové narace a analýze filmů, v nichž (pokud není zdůrazněno jinak) vystupuje hlavní postava, resp. protagonistka.<sup>3</sup>

Jelikož je protagonistka úzce propojena s dějem a (jak později zjistíme) navzájem bez sebe nemohou existovat, v úvodu práce se nejprve věnuji vysvětlení konvenční narativní struktury (tříaktová struktura). V následujících kapitolách, které představují jádro diplomové práce, vysvětluji základní teoretické pojmy (motivace, cíl, empatie, proměna), pomocí nichž zkoumám, kdo je hlavní postava, proč musí mít nějaký cíl a jestli je nutné, jak tvrdí autoři scénaristických příruček<sup>4</sup>, aby u ní na konci filmu došlo ke změně. V závěru práce objasňuji rozdíl mezi filmovými příběhy založenými na zápletkě vs. filmovými příběhy založenými na postavě a podrobuji zkoumání protagonisty ve třech současných amerických filmech *Drahokam* (Benny Safdie, Josh Safdie, 2019), *Jezdec* (Chloé Zhao, 2017) a *Red Rocket*

---

<sup>1</sup>Realismus chápu tak, jak ho definuje ve své knize *Character The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen* Robert McKee: „konvenční postavy v konvenčních světech“. Osoby v realistických filmech divačka přijme jako běžnost, jelikož „racionálně vnímají realitu, interagují s ostatními postavami, cílevědomě naplňují své tužby, jsou schopni se rozhodovat a vědomě jednat a jsou přístupní změně.“ Srov. MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 192.

<sup>2</sup>Srov. ARONSONOVÁ, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění, 2014, s. 43.

<sup>3</sup>Autoři knihy *Dramatica: A New Theory of Story*, Melanie Anne Phillipsová a Chris Huntley, rozlišují mezi hlavní postavou, protagonistkou a hlavní hrdinkou. Pojmu „hlavní hrdin(k)a“ se vědomě vyhýbám, jelikož se ve své práci zabývám především postavami, které lze označit za (anti)hrdin(k)y. Zkoumám postavu v konvenční narativní struktuře na základě příkladů, kde je hlavní postava zároveň protagonistka, a proto tyto termíny nerozlišuji. Rozdíly týkající se terminologie popisují v kapitole Poznámky - rozdíly v terminologii.

<sup>4</sup>Robert McKee definuje příběh takto: „Jak a proč se život mění?“ Viz MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 49.



(Sean Baker, 2021).<sup>5</sup>

Záměrem diplomové práce tedy není objevovat něco nového, ale spíše se teoreticky zamyslet a jednoduchým způsobem přiblížit základní principy filmového vyprávění a fungování postav prostřednictvím praktických příkladů jak sobě, tak potenciálnímu čtenáři.

Důvod, proč jsem si vybral téma, které se v úzkém smyslu nezabývá režii, ale psaním scénáře, je z velké části ekonomický. V evropském prostoru, kterého jsem součástí, jsou filmy z velké většiny financovány pomocí fondů, jež podporují filmaře od počáteční fáze vývoje scénáře až po jeho realizaci.

Hlavním požadovaným dokumentem, na jehož základě komise rozhoduje, zda projekt podpoří, nebo ne, je právě scénář či jeho treatment. Komise hodnotí jeho strukturu, aktuálnost, originalitu, srozumitelnost a propracovanost postav a zápletky. Pokud tedy jako mladý autor chci tvořit autorský film podpořený ze strany státu, musím v evropském kulturním prostoru nejprve ovládat psaní scénáře. Přestože se domnívám, že jde o poněkud zastaralý způsob hodnocení potenciálně zajímavých projektů v rámci všech různých moderních a technických možností prezentace, věřím, že mi pochopení teoretických dramaturgických základů při vlastní, autorské tvorbě, pomůže.

Protože pro mě jako autora představuje největší výzvu struktura (mého) vyprávění, rozhodl jsem se v závěrečných teoretických pracích (bakalářské a navazující diplomové práci) věnovat se právě jí.

---

<sup>5</sup>Film byl v českých kinech uveden pod názvem *Red Rocket*. Tento slangový výraz se v angličtině často používá při popisu erekce u psů, tudíž ho můžeme chápat jako metaforu protagonistovy osobnosti, jeho charismatu a (ne)schopnosti.

## 2. STRUKTURA

Navzdory tomu, že pro vznik filmu je třeba synergického působení všech úrovní filmové řeči, jako autora mě během studia nejvíce fascinovala úroveň filmové struktury, konkrétně dramaturgie vyprávění. Během své praktické a teoretické práce na FAMU jsem si v rámci studia stanovil úkol objasnit princip fungování (konkrétního) filmového díla. Otázka, která mě jako autora stále fascinuje, je zdánlivě banální: „Díky čemu konkrétně (určitý) film funguje?“ Jedná se o otázku řečnickou, na niž neexistuje jednoznačná a správná odpověď. Nicméně všechny potenciální odpovědi společně vypovídají o tom, co diváky ve filmu oslovovalo, co považovali za důležité a co si z filmu pamatovali, tedy o vztahu mezi filmem a emocemi, které film v divácích vyvolal.

Jestliže si položíme otázku: „Proč určitý film funguje?“, nevyžadujeme odpověď, zda je dané filmové dílo dobré nebo špatné, ale spíše se zamýšlíme nad tím, co musí (a zda vůbec) filmový autor v tvůrčím procesu zohlednit, aby vytvořil film, který fungovat bude, tzn. aby měl film pro diváka určitou hodnotu a divák byl schopen na konci filmu odpovědět na otázku: „O čem film byl?“

Jakožto filmový divák a student filmové režie jsem přesvědčen, že v odpovědi na tuto otázku hraje klíčovou roli filmová struktura. Přestože se jedná pouze o (neviditelný) segment filmového jazyka, zdá se, že představuje kostru, základ, na němž teprve ostatní segmenty filmového řeči (obraz, zvuk, mise-en-scène...) vyniknou.

Když ve filmu postava promluví, promluví vždy v určitém místě a v určitém okamžiku. Rozhodnutí, kde, kdy a o čem postava promluví, je výhradně v rukou autorky a špatná volba může výrazně ovlivnit divaččino vnímání dějové linie nebo příběhu. Při psaní scénářů, natáčení filmů a stříhové skladbě jsem se jako autor často setkal s problémy, které byly zejména strukturální povahy.

Následující kapitoly mají za cíl přehledně a stručně představit nejdůležitější okamžiky příběhu pro hlavní protagonistku. Jak uvidíme později, hlavní postavu definují až body obratu ve scénáři a pomáhají nám divákům pochopit, kým hlavní postava skutečně je, což nám umožňuje odpovědět na otázku „O čem film byl?“.

## 2.1. TŘÍAKTOVÁ STRUKTURA

Jestliže mluvíme o fabuli filmu s konvenční narativní strukturou, tedy o tom, „o čem film je“<sup>6</sup>, obvykle hovoříme o tom, co „někdo“ ve filmu prožil.<sup>7</sup> Za „někoho“ je v konvenční narativní struktuře považována protagonistka, jež se snaží dosáhnout cíle, o němž se domnívá, že jí přinese kýžený klid, který byl narušen. Linda Aronsonová ve své knize *Scénář pro 21. století* při vysvětlení strukturních modelů uvádí příklad specifického Paul Thompsonova modelu. Thompson „tří-/čtyřaktovou formu rozděluje do devíti základních kroků podle toho, jak hlavní postava ve scénáři reaguje na jednotlivé události.“<sup>8</sup> Správně vykonstruované události totiž přinutí hlavní postavu rozhodovat a jednat (reakce na jednotlivé události), čímž u divaček budujeme otázky typu „Co se stane s hlavní postavou?“, „Jak hlavní postava dopadne?“, „Jak si hlavní postava s daným problémem/situací poradí?“ Tyto hypotetické otázky vyvolávají v divačce zvědavost (makročekávání<sup>9</sup>), tudíž se zvyšuje pravděpodobnost, že bude sledovat film až do konce.

První dějství
1. Výchozí stav
2. Narušení rovnováhy
3. Hlavní postava
4. Plán
5. Překvapení... které se změní v...
6. Překážka
Konec prvního dějství
Druhé a třetí dějství
7. Komplikace, vedlejší zápletky, další překvapení a překážky tvořící druhé a třetí dějství
8. Vyvrcholení (konec třetího dějství)
9. Rozřešení (jak svět pokračuje dále)

<sup>6</sup>Viz BORDWELL, David. *Pripoved v igranem filmu (Vyprávění v hraném filmu)*. Lublaň: UMco, d. d., Slovenska kinoteka, 2012, s. 80-98.

<sup>7</sup>Jak uvádí Linda Aronsonová, lidé na otázku, „o čem“ film byl, většinou odpovídají popisem bodu obratu na konci prvního dějství. Srov. ARONSONOVÁ, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění, 2014, s. 82.

<sup>8</sup>Tamtéž, s. 50.

<sup>9</sup>BORDWELL, David. *Pripoved v igranem filmu (Vyprávění v hraném filmu)*. Lublaň: UMco, d. d., Slovenska kinoteka, 2012, s. 65.

V odborné scénáristické literatuře, která se zabývá dějem a dramatickou strukturou, můžeme nalézt množství nejrůznějších grafů, které mohou scénáristkám při psaní scénáře pomáhat. Na základě popisu tří dějství v konvenční narativní struktuře jsem se pokusil čtenáře (a především sobě) přiblížit, co mají všechny výše zmíněné grafy společného a co je pro příběh podstatné:

### 2.2.1. PRVNÍ DĚJSTVÍ (EXPOZICE)

První dějství začíná v *konvenční narativní struktuře* tak zvaným *výchozím stavem*<sup>10</sup>, který představuje každodenní život protagonistky. *Výchozí stav* je (zanedlouho) narušen nějakou šokující (pro protagonistku) událostí, jež bývá označována jako *katalyzátor/podnětná událost* (inciting incident)/*narušení rovnováhy*. Protagonistčina reakce na *narušení rovnováhy* zároveň představuje její plán, jak v životě rovnováhu opět nastolit. Ten ovšem nečekaně přeruší „bod obratu na konci prvního dějství či překvapení, které se změní v překážku“<sup>11</sup>, „převrátí ho vzhůru nohama“<sup>12</sup> a zároveň je přímým důsledkem *narušení rovnováhy*.

### 2.2.2. DRUHÉ DĚJSTVÍ

V důsledku protagonistčiny (chybné) volby, o které se domnívala, že jí do života přinese opět řád, divák ve druhém dějství sleduje „řetěz událostí (...), které hlavní postavu dovedou až na samé dno.“<sup>13</sup> Ve druhém dějství je tedy třeba pro protagonistku vytvořit komplikace, které budou natolik věrohodné a zajímavé, aby divačka sledovala děj i nadále. Tyto komplikace totiž postupně vedou hlavní postavu k nejtěžšímu (jak pro ni, tak pro divačku) okamžiku, kdy se ocitne, ať už morálně, či/a fyzicky na dně. Linda Aronsonová rozděluje druhé dějství na dvě části, a sice na „moment, kdy je hrdina nejbliže tělesné či emoční smrti“, a na část, v níž se protagonistka „rozhodne vzdorovat“<sup>14</sup>, přičemž Aronsonová upozorňuje, že k oběmu dojde v jedné scéně. Protagonistčin vzdor zároveň představuje přechod k dějství třetímu.

### 2.2.3. TŘETÍ DĚJSTVÍ (ZÁVĚREČNÁ BITVA)

Všechny scénáristické teorie se shodují, že třetí dějství je „závěrečná bitva“<sup>15</sup>. Ta ve filmu představuje vyvrcholení, resp. klimax, „odpovídá na otázku položenou prvním bodem

---

<sup>10</sup>ARONSONOVÁ, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění, 2014, s. 50.

<sup>11</sup>Tamtéž, s. 50.

<sup>12</sup>Tamtéž, s. 52.

<sup>13</sup>Tamtéž, s. 92.

<sup>14</sup>Tamtéž, s. 85.

<sup>15</sup>Tamtéž, s. 50.

obratu“<sup>16</sup> a tak představuje (určité) řešení problémů hlavní postavy. *Rozřešení* je tedy pro ni „způsob, kterým bude svět pokračovat dále“.<sup>17</sup>

## 2.2.4. PODNĚTNÁ UDÁLOST (INCITING INCIDENT)

Podnětná událost (Inciting incident) ve filmové struktuře představuje začátek příběhu a jeho dramatický základ. Protagonistova nezbytná reakce na ni je klíčem k určení tématu a zároveň obvykle důvodem, proč se autoři konkrétní příběh rozhodnou vyprávět. Častým nedostatkem různých verzí scénářů, jejichž autorem jsem i já, je právě nesprávně zvolená podnětná událost. Za nesprávně zvolenou lze označit takovou událost, jež nevyvolává v protagonistce dostatečnou touhu začít nastalý problém řešit. Nevznikají tedy kvůli ní dostatečné komplikace, čímž divačka ztrácí zájem o to, jak hlavní postava dopadne.

Část na začátku filmu zobrazující každodenní svět, jak ho postavy, jež sledujeme, doposud znají, se ve scénáristické terminologii, která popisuje *konvenční narativní strukturu*, označuje jako *výchozí stav*. Život postav na začátku filmu je totiž více méně v rovnováze, postavy nad ním mají (větší či menší) kontrolu.<sup>18</sup> Všechno se změní ve chvíli, kdy je protagonistčina rovnováha („balance“<sup>19</sup>) narušena.

Událost, která otřese životem hlavní postavy, je ve filmové teorii označována různě, např. jako *velký háček*, *katalyzátor* či *dramatický podnět*. Robert McKee užívá termín *podnětná událost*, zatímco Linda Aronsonová *narušení rovnováhy*, jelikož právě toto označení „neustále připomíná, že musí dojít k jednání ve fyzickém světě“<sup>20</sup>, tedy implikuje, že kvůli události, kterou hlavní postava zažila, dojde v jejím životě k velkým změnám.<sup>21</sup>

*Narušení rovnováhy* je tedy první významná událost, jejímž cílem je upoutat divaččinu pozornost, přičemž je důležité, že se tato událost odehraje na plátně a divačka je jejím svědkem. Transparentnost události je důležitá především proto, že v divačce vyvolá emoční reakci. Divačka totiž může daleko lépe porozumět, proč musí postava jednat, aby ve svém životě znovu dosáhla rovnováhy. Podle McKee představuje podnětná událost ve valné většině určitou událost, která se protagonistce přihodí, resp. kterou (vědomě či nevědomě) vyvolá.<sup>22</sup>

---

<sup>16</sup>Tamtéž, s. 51.

<sup>17</sup>Tamtéž, s. 51.

<sup>18</sup>O výchozím stavu se často hovoří jako o období v protagonistčině životě, které je často mylně interpretováno jako „období klidu“. Výchozí stav totiž nemusí popisovat období klidu, ale musí v prvním dějství popisovat protagonistčinu každodennost „klidněji“ ve srovnání s její každodenností v dějství druhém. Jako příklad můžeme uvést film *Drahokam*, který začíná neklidným obdobím v životě (hlavního hrdiny) Howarda, ale zároveň jej ve srovnání s událostmi, které následují po prvním dějství, lze za „klidné období“ označit.

<sup>19</sup>MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 189.

<sup>20</sup>ARONSONOVÁ, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění, 2014, s. 48.

<sup>21</sup>Tamtéž, s. 50.

<sup>22</sup>Srov. MCKEE, Robert. *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. London: Methuen, 1998, s. 190.

Podnětná událost protagonistčin vyrovnaný život obrátí vzhůru nohama a zároveň v ní probudí touhu („desire“<sup>23</sup>), aby ve svém životě rovnováhu opět nastolila.<sup>24</sup> Právě tato touha divačku přiměje sledovat její příběh dál, jelikož chce vědět, jestli protagonistčin plán uspěje. Divadelní kritik a teoretik Jan Císař se domnívá, že dobrá dramatická situace<sup>25</sup> hlavní postavy přinutí jednat: „Nemohou dělat nic jiného než jednat tak, aby se s ním (problémem) vyrovnaly“.<sup>26</sup>

Podnětná událost tedy nejen přináší do světa hlavní postavy konflikt a obrátí ho tak vzhůru nohama, ale také hlavní postavu aktivuje, jelikož protagonistka začne konflikt aktivně řešit, přičemž je důležité (jak upozorňuje McKee), že tato událost v protagonistce nevyvolá jen touhu vědomou („conscious desire“<sup>27</sup>), ale i nevědomou („unconscious desire“<sup>28</sup>), které stojí ve většině případů v protikladu. „Bez ohledu na to, co si postava vědomě přeje, divák vycítí nebo si uvědomí, že hrdina hluboko uvnitř touží po pravém opaku.“<sup>29</sup>

Na otázku, kdy v příběhu musí k podnětné události dojít, odpovídají scénáristické teorie shodně. Podle nepsaného pravidla by totiž k narušení rovnováhy mělo dojít v první čtvrtině filmu. Ve snímcích *Jezdec* a *Red Rocket* čeká divačka na narušení rovnováhy třicet minut, zatímco ve filmu *Drahokam* šestnáct minut. Ve všech těchto snímcích k ní dojde v pravý okamžik, ale (téměř) v žádném z nich v první čtvrtině. Kdy tedy pro ni ten správný okamžik nastává? McKee tvrdí: „Podnětná událost by měla v ústřední zápletce přijít co nejdříve... ale ne dříve, než nastane vhodná chvíle.“<sup>30</sup>

Jedná se o to, že divačka teprve prostřednictvím podnětné události zjistí, co musí ve filmu sledovat. Vzhledem k tomu, že na ni protagonistka musí reagovat, zaktivuje se a začne se soustředit na cíl („want“)<sup>31</sup>, přičemž divačka naznačí, co představuje podstatu příběhu. Podnětná událost totiž v divačce vyvolá hypotetickou otázku: „Jak to dopadne?“<sup>32</sup>

## 2.2.5. PODNĚTNÁ UDÁLOST VS. ZÁKLADNÍ DRAMATICKÁ SITUACE

Ačkoli je základní dramatická situace ve většině případů shodná s podnětnou událostí, může mezi nimi existovat velký a důležitý rozdíl. Jako nejznámější příklad tohoto rozdílu lze uvést

---

<sup>23</sup>Tamtéž, s. 192.

<sup>24</sup>Tamtéž, s. 190.

<sup>25</sup>Když Jan Císař ve své knize *Základy dramaturgie* hovoří o dramatické situaci, hovoří zároveň o podnětné události, tedy o konkrétní události, která se odehraje na plátně a nutí postavu konat. Přestože většina teoretiků pojmy základní dramatická situace a podnětná událost nerozlišuje, někteří z nich jako např. doc. Mgr. Ivo Trajkov v nich spatřuje významný rozdíl, kterým se zabývám v kapitole Podnětná událost vs. základní dramatická situace.

<sup>26</sup>CÍSAŘ, Jan. *Základy dramaturgie*. Praha: Akademie múzických umění, 2020, s. 186.

<sup>27</sup>MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 149.

<sup>28</sup>Tamtéž, s. 148.

<sup>29</sup>MCKEE, Robert. *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. London: Methuen, 1998, s. 192.

<sup>30</sup>Tamtéž, s. 197.

<sup>31</sup>Tamtéž, s. 197.

<sup>32</sup>Tamtéž, s. 198.

Shakespearovo drama *Hamlet*. Smrt Hamletova otce, k níž dojde předtím, než samotný text začne, není spouštěčem dramatu, nýbrž jeho podmínkou. Představuje základní dramatickou situaci, zatímco za podnětnou událost můžeme označit Hamletovo první setkání s duchem svého otce. Nejzřetelněji lze rozdíl mezi základní dramatickou strukturou a podnětnou událostí vysledovat ve válečných filmech, v nichž často válka tvoří pouze rámeček, ve kterém se příběh teprve odehraje. Ve filmu *Jezdec* základní dramatickou situaci představuje tragická nehoda, k níž došlo předtím, než film začal, zatímco podnětná událost je návštěva pronajímatelů, kteří Bradymu sdělí, že jeho otec má dluhy.

### 3. HLAVNÍ POSTAVA

Při dokončování studia filmové režie na FAMU jsem si v rámci tvorby svých krátkých filmů *Hra* (2019), *Postup práce* (2021) a *Mezi námi moře* (2023) vybíral protagonisty/ky, kterým jsem záměrně nedovoloval svobodně se rozhodovat. Protagonisté v případě filmů *Hra* a *Mezi námi moře* byli totiž zahráni do kouta (dramatické situace), z něž nebylo úniku. Pokud se z ní chtěli vymanit, museli jednat tak, aby přežili, čímž film sice získal určitou míru napětí, ale protagonisté zároveň částečně ztratili psychologickou hloubku.

V rámci své diplomové práce se snažím objasnit, co všechno je teoreticky třeba, aby se postava stala postavou hlavní a v ideálním případě originální. Doufám, že teoretický základ mi pomůže vytvářet plastičtější filmové postavy a v mé budoucí (potenciálně celovečerní) tvorbě vytvořit různorodé a originální protagonisty/ky. Definováním hlavní postavy totiž určujeme její charakterové vlastnosti, které následně definují její rozhodnutí. A právě tato rozhodnutí ovlivňují vývoj děje, jenž z velké části určuje téma vyprávění. Z toho logicky vyplývá, že volba hlavní postavy významně ovlivňuje odpověď na otázku, kterou jsem si položil v úvodu této práce: „O čem (daný) film je?“

V následujících kapitolách jsem se kromě základních prvků, jež určují hlavní postavu, snažil demystifikovat určitá dramaturgická pravidla, podle nichž by např. měli diváci k hlavní postavě cítit empatii a hlavní postava by se měla během příběhu proměnit.

Ačkoli (kvalitně vybudované) filmové postavy disponují lidskými vlastnostmi, jen stěží lze tvrdit, že jsou to skuteční lidé. Rozdíl mezi *námi* a *jimi* spočívá především v tom, že u (většiny) lidí daleko hůře chápeme jejich motivace k jednání, jelikož je ve skutečnosti neznáme a necítíme vůči nim (alespoň vůči většině) empatii. Oproti tomu jsou filmové postavy vybudovány především proto, abychom je poznali<sup>33</sup> a pochopili je, přičemž nám pomáhá právě empatie.

Další významný rozdíl mezi člověkem a filmovou postavou je ten, že člověk se mění jen zřídkakdy, zatímco filmovou postavu její boj („struggle“<sup>34</sup>), jež bude na cestě ke svému cíli (want) zažívat, dovede v rámci konvenční narativní struktury k určitému zjištění, resp. změně, která je navenek patrná. „Lidé prožívají mnohem více, než vyjadřují, zatímco postavy vyjadřují všechno, co prožívají. Lidé představují sami sebe; postavy symbolizují lidského ducha.“<sup>35</sup>

Skutečnost, že reálná osoba není totéž co filmová postava, jen vyjadřuje, co si její autorka pod ní představuje. Nejlépe je to patrné u historických osobností, jako jsou na příklad Elvis Presley (*Elvis*: Baz Luhrman, 2022), Jackie Kennedy (*Jackie*: Pablo Larraín, 2016) nebo

---

<sup>33</sup>Robert McKee výstižně prohlásí: „Ricka Blaina z Casablancy znám lépe než sebe. Rick je pořád Rick. Já jsem poněkud nejednoznačný.“ Viz MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 3.

<sup>34</sup>Tamtéž, s. 173.

<sup>35</sup>Tamtéž, s. 3.



Wolfgang Amadeus Mozart (*Amadeus*: Miloš Forman, 1984). Autorka při vytváření filmových postav musí čelit paradoxu, jelikož buduje postavu, která není člověk, ale člověku se podobá natolik, že diváčku přesvědčí, že sleduje skutečného člověka. Tento paradox je o to větší, že dobře ztvárněnou filmovou postavu vnímáme jako skutečnou i ve světě, který neznáme. Vezměme si ku příkladu filmy vědecko-fantastického žánru, jako jsou např. *Hvězdné války* režiséra George Lucase nebo filmy animované, např. *Princezna Mononoke* (1997) režiséra Hajaja Mijazakiho.

Logicky tedy vyvstává otázka, co je při budování „skutečné“ filmové postavy klíčové. Podle Roberta McKee je odpověď jednoduchá: „Špatně napsané postavy nám ukazují, jací lidé nejsou; klišovitě postavy nám ukazují, jaké lidi mají ostatní nejraději; jedinečné postavy nám ukazují, jaké lidi máme nejraději my; a postavy empatické ukazují, jací jsme.“<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup>Tamtéž, s. 13.

### 3.1 CHARAKTERIZACE

Filmová postava je taková, jak ji divačka interpretuje. Divačka totiž svou aktivní percepcí (vizuální vnímání a poslech) neustále srovnává to, co sleduje, s tím, co zná<sup>37</sup>, a na tomto základě si vytváří úsudky, nutné pro pochopení příběhu.<sup>38</sup>

Postava, kterou ukážeme na plátně (jako příklad uveďme opilce Umberta Eca), ztrácí svoji přirozenost, „skutečnost“<sup>39</sup>, resp. jedinečnost, jelikož automaticky odkazuje k opilci obecně. Tento způsob označování nazývá Umberto Eco *ostenze*, který chápe jako nejzákladnější prvek představení. To konkrétně znamená, že se Adam Sandler ve filmu *Drahokam* musí nejprve stát postavou klenotníka a sázkaře Howarda Ratnera, aby se divák díval na něj, nikoli na Adama Sandlera.<sup>40</sup> Jinými slovy, aby divák mohl vnímat Howarda Ratnera jakožto konkrétního a jedinečného klenotníka, musí ho nejprve přijmout jakožto klenotníka obecného.

Vystává tedy otázka, co napomáhá tomu, aby byla divačka přesvědčena, že nesleduje Adama Sandlera ani klenotníka všeobecného, ale konkrétního klenotníka Howarda Ratnera. Je to právě charakterizace.

„Charakterizací“<sup>41</sup> označuje Robert McKee všechny viditelné prvky, jako je věk, pohlaví, etnická příslušnost, gestikulace, způsob oblékání a chování. Jde tedy o „součet všech pozorovatelných a odvoditelných znaků“<sup>42</sup>, tedy o „masky či role, které si postava nasazuje při interakci s ostatními“<sup>43</sup>, jež divačce napomáhají vytvořit si představu, kdo by mohla být postava, kterou sleduje.

#### 3.1.1. VZHLED

Divaččinu interpretaci, kdo hlavní postava je, podstatně ovlivňuje časoprostor, v němž se hlavní postava nachází. Protagonistka, která nosí kalhoty v příběhu, jenž se odehrává v roce 1800, sděluje divačce totiž něco naprosto jiného než protagonistka, která má na sobě (tytéž) kalhoty v roce 2023. Kromě časového období má na interpretaci významný vliv také prostor, v němž se protagonistka pohybuje. Jestliže bychom hlavní postavu filmu *Jezdec*, Bradyho Blackburna, v košili, vysokých botách, s šátkem kolem krku a kovbojským kloboukem na

---

<sup>37</sup>Ve scénářistické literatuře se nejčastěji objevuje pod pojmem „reference“. Aby tedy mohl existovat fikční svět, musí existovat také svět „reálný“, svět divákův, který nepřestává na plátno projektovat.

<sup>38</sup>Kristin Thompsonová a David Bordwell jsou jakožto představitelé neoformalismu přesvědčeni, že film divačku nutí vytvářet si hypotézy a během procesu sledování dotvářet nekompletní sensorické informace. Tento proces označují jako „nevědomé usuzování“. Srov. BORDWELL, David. *Připoved v igranem filmu (Vyprávění v hraném filmu)*. Lublaň: UMco, d. d., Slovenska kinoteka, 2012, s. 55.

<sup>39</sup>ECO, Umberto: *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2004, s. 113.

<sup>40</sup>„Odkazuje ke třídě, jejímž je členem.“ Tamtéž, s. 113.

<sup>41</sup>MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 119.

<sup>42</sup>Tamtéž, s. 119.

<sup>43</sup>Tamtéž, s. 119.

hlavě přemístili z ranče v Texasu do New Yorku, získali bychom naprosto odlišného Bradyho Blackburna, který by se pravděpodobně více podobal hlavní postavě snímku *Půlnoční kovboj* (John Schlesinger, 1969), Joe Buckovi.<sup>44</sup>

### 3.1.2. INTERAKCE

Kromě vzhledu hrají u charakterizace významnou roli také interakce postavy s okolím, jehož jsou součástí.<sup>45</sup> Způsob, jakým se Mikey Saber z *Red Rocket* chová ke své bývalé ženě, se od způsobu chování k mladičce dívce diametrálně liší. Toto odlišné chování o něm nevyovídá, že je upřímný a poctivý muž, jenž si přeje, aby mu bývalá žena dala novou šanci, nýbrž že je vypočítavý narcis. Podobně se Howardova závislost na adrenalinu zrcadlí v jeho interakcích s okolím, v nichž divák rozklíčuje jeho nepředvídatelnou, manickou a sobeckou povahu.

Navzdory jejich „negativním“ povahovým vlastnostem jak u Mickeya, tak u Howarda věříme, že jsou tím, co představují, jelikož si po zhlédnutí snímku *Drahokam* už žádného prodejce drahokamů z New Yorku nedokážeme představit jinak než jako Howarda Ratnera.

Charakterizace, resp. způsob, jakým neoholený a zbitý Mickey (fyzická podoba) v tílku a džínách (vzhled) přesvědčí (interakce) bývalou ženu a její matku, aby mu dovolily u nich přespat, vyvolá v divačce otázku, jež tvoří osnovu filmu *Red Rocket*, a sice: „Kdo je Mickey?“<sup>46</sup>

Přestože charakterizace postavy o ní vypovídá mnohé, nemůže zodpovědět nejpodstatnější otázku, která zní „Kdo je tato osoba ve skutečnosti?“. To, že je Howard nepoučitelný sázkař, se nedozvíme ze scény, kdy jde odnést peníze k výběrčímu sázek, nýbrž ze scény, kdy na vítězství mužstva Kevina Garnetta vsadí svůj život. Svě pravé já totiž odhalí právě prostřednictvím toho, že je natolik přesvědčen ve vítězství Boston Celtics a rozhodne se! na něj vsadit svůj život.

---

<sup>44</sup>Ve filmu *Půlnoční kovboj* je při charakterizaci hlavní postavy využíván právě rozdíl mezi vzhledem hlavního hrdiny a okolím, v němž se protagonist ocitne.

<sup>45</sup>Interakcí nechápeme jen dialog, nýbrž všechny možné způsoby, jakým postava interaguje s okolím. Např. protagonista filmu *Paříž, Texas* (Wim Wenders, 1984) Travis stále mlčí a právě mlčení je způsob jeho interakce s okolím, a tedy důležitý prvek jeho charakterizace.

<sup>46</sup>Jak zdůrazňuje McKee, kromě zobecňující otázky „Kdo je on?“ vyvstává další otázka „Je to skutečně on?“, čímž se automaticky snižuje divaččin zájem o postavu. MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 190.

## 3.2. TOUHA

„Někteří definují tragédii tak, že člověk nikdy nedostane to, co chce; jiní se domnívají, že skutečná tragédie mu dá přesně to, co chce, ale musí za to tvrdě zaplatit.“<sup>47</sup>

V odborné literatuře se objevují různé pojmy, které popisují potřebu postavy konat. Jan Císař v knize *Základy dramaturgie*<sup>48</sup> tvrdí, že nejmenším prvkem dramatu je motiv, jelikož v sobě skrývá zájem lidí o určitou skutečnost, tudíž lze říci, že motiv je „výrazem určité aktivity postavy“<sup>49</sup>, která vytváří předpoklad dramatu, protože nutí dramatické osoby vytvářet vzájemné (dramatické) vztahy<sup>50</sup>, čímž jsou přinuceny jednat.<sup>51</sup> Jednoduše řečeno, drama není možné bez motivu.

Všechny scénářistické teorie konvenční narativní struktury se shodují na tom, že pro rozvinutí příběhu je podstatné, aby si protagonistka (z důvodu potřeby nastolení rovnováhy) zvolila objekt touhy („object of desire“<sup>52</sup>), o němž věří, že jí rovnováhu do života vrátí. Tento objekt touhy si pokaždé volí vědomě (conscious desire/want/cíl) a obvykle stojí v protikladu k nevědomému objektu touhy (unconscious desire/need).<sup>53</sup>

Rozdíl tkví v tom, že touha vědomá je podle McKee vždy cosi konkrétního a lze ji v průběhu filmu naplnit. Cílem hlavního hrdiny Mikeyho Sabera ze snímku *Red Rocket* je znovu se stát hercem v pornofilmech, zatímco cílem Howarda Ratnera z filmu *Drahokam* je za neobroušený opál utržit co nejvíce peněz.<sup>54</sup>

Oproti tomu protagonistčina nevědomá touha (unconscious desire/need) věcná není a uvědomuje si ji pouze divačka. „Bez ohledu na to, co postava vědomě chce, divák vycítí nebo si uvědomí, že hluboko uvnitř hrdina touží po pravém opaku.“<sup>55</sup> Jestliže Liamův cíl ve filmu *Sladkých šestnáct let* (Ken Loach, 2002) je zaručit své matce bezpečný/nový/hezký domov, jeho nevědomým přáním, resp. potřebou je matčina láska, po které touží.

Přestože je ve filmu *Billy Elliot* (Stephen Dalrdy, 2000) Billyho vědomé přání (want) stát se

---

<sup>47</sup>Tamtéž, s. 155.

<sup>48</sup>CÍSAŘ, Jan. *Základy dramaturgie*. Praha: Akademie múzických umění, 2020, s. 155.

<sup>49</sup>Tamtéž, s. 54.

<sup>50</sup> Pojem vztah Jan Císař chápe jako „základní dramatickou kategorii“, jelikož „nevyslovuje jenom vzájemnou spojitost něčeho s někým nebo člověka s jiným člověkem či lidmi, ale především má v sobě také aktivní vůli a snahu cosi řešit“, přičemž „říkám-li vztahy lidí, rozumím tím samozřejmě vztahy jak mezilidské, jež v dramatu musí být, tak i přímé vztahy ke skutečnosti“. Tamtéž, s. 54.

<sup>51</sup>Srov. tamtéž, s. 54.

<sup>52</sup>MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 113.

<sup>53</sup>„V případě, že se život vychýlí z rovnováhy, se ve vědomí probouzí podvědomá touha po stabilním životě.“ Tamtéž, s. 113

<sup>54</sup>Nejčastěji uváděným příkladem ve scénářistických příručkách je film *Čelisti* (1975) režiséra Stevena Spilberga. Aby místní šerif (Martin Brody) ve svém životě opět nastolil rovnováhu, musí zabít žraloka. Smrt žraloka představuje šerifovu vědomou (a zároveň jedinou) touhu. Srov. MCKEE, Robert. *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. London: Methuen, 1998, s. 197.

<sup>55</sup>Tamtéž, s. 193.

baletním tanečníkem, je v protikladu s nevědomou potřebou (need), aby ho otec přijal v celé jeho „odlišnosti“.<sup>56</sup>

McKee protagonistčinu touhu (want) po nastolení rovnováhy označuje za nadcíl („super-objective“<sup>57</sup>), který představuje její hlavní touhu, jež jí po naplnění do života opět přinese rovnováhu. Nadcíl tak podle McKee tvoří páteř příběhu („spine of the story“<sup>58</sup>). Jakmile ho autorka protagonistce určí, usnadní divačce interpretaci filmu, jelikož divačka ví, čemu věnovat pozornost. Aby protagonistka dosáhla toho, co si přeje, aby byl tedy nadcíl naplněn, musí být součástí každého jejího rozhodnutí.<sup>59</sup>

Podnětná událost může život protagonistky nasměrovat dvojím protichůdným směrem.<sup>60</sup> Příkladem prvního, pozitivního směru, jsou filmy *Red Rocket* a *Drahokam*, v nichž protagonisté díky podnětné události začnou doufat v starý/nový život. Howard Ratner získá neobroušený opál a Mikey Saber spatří mladou dívku Strawberry a zdá se, že tyto události jim do života vnesly změnu pozitivní. Jako příklad negativního směru můžeme uvést film *Jezdec*, v němž musí hlavní postava Brady Blackburn kvůli otcovým dluhům (podnětná událost) vzít práci v supermarketu, což ho vzdálí od jeho cíle (want), kterým je znovu se stát jezdcem rodea.

Aby mohli autoři pochopit, jaký je motiv protagonistčiny Odyssey (cesty), tedy aby pochopili, proč protagonistka koná tak, jak koná, musíme podle McKee: „Proniknout do jeho nitra a upřímně si zodpovědět otázku, po čem touží“.<sup>61,62</sup> Teprve poté, kdy si protagonistka uvědomí, co vlastně chce, může jednat v souladu s dosažením svého cíle – usilovat o nastolení rovnováhy, přičemž objekt touhy ji vede k závěrečnému obratu a vrcholu příběhu.<sup>63</sup>

Ačkoli scénářistické příručky trvají na tom, že k vytvoření zajímavé protagonistky jsou potřebné obě touhy (vědomá want a nevědomá need), filmy svědčí o opak. Podle teorie, na jejímž základě se nezajímavým protagonistkám připisuje pouze jejich vědomá touha, jsou snímky v rámci žánru o superhrdinech, v nichž je cíl hrdinky (want) pokaždé stejný, a sice úspěšně dokončit vytyčený úkol a tak zachránit svět.<sup>64</sup> Filmy, které svědčí o tom, že zajímavé postavy nutně nepotřebují podvědomé touhy, a v nichž (zajímaví!) protagonisté následují

---

<sup>56</sup>„Potřeba je něco, čeho je dosaženo jen napůl; chybí nám něco, co zoufale toužíme nalézt.“ MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 161.

<sup>57</sup>Srov. Totéž, s. 232.

<sup>58</sup>MCKEE, Robert. *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. London: Methuen, 1998, s. 194.

<sup>59</sup>„Touží (dílní cíl) po okamžitém efektu (co chce, aby se stalo nyní), který ji posune o krůček dopředu k dosažení dlouhodobé touhy, ke znovunastolení rovnováhy (nadcíl).“ MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 232.

<sup>60</sup>Srov. tamtéž, s. 167-169.

<sup>61</sup>MCKEE, Robert. *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. London: Methuen, 1998, s. 197.

<sup>62</sup>V případě, že protagonista ve filmu nemá nevědomou touhu (need), stane se páteří (jeho) příběhu jeho touha vědomá (want).

<sup>63</sup>MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 19.

<sup>64</sup>Robert McKee jakožto příklad typického filmu, v němž protagonista následuje pouze svou vědomou touhu (want), uvádí snímky *Mission: Impossible*, v nichž je cíl agenta Ethana Hunta (Tom Cruise) pokaždé stejný, a sice úspěšně dokončit misi. Viz MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 20.

pouze touhu vědomou (want), jsou *Red Rocket* a *Drahokam*. V obou případech protagonisté (manicky) následují svoje cíle. Věří totiž, že až jich dosáhnou, v jejich (rozpadajícím se, nebezpečném a mizerném) životě bude znovu nastolena rovnováha. Je zajímavé, že oba filmy začínají v okamžiku, kdy protagonisté již vězí v hlubokých potížích, a končí jejich smrtí (*Drahokam*), resp. (opětovným) útekem (*Red Rocket*). Cíle, po nichž tak posedle baží, sice dosáhnou, ale jak Howard, tak Mickey za to musí zaplatit cenu nejvyšší.

### 3.3. MOTIVACE

Jan Císař pokládá za jedinou možnost existence dramatu existenci dramatické situace jakožto „zdroje jednání“.<sup>65</sup> Protagonistka musí jednat v rámci konkrétní dramatické situace, neboť právě „jednání“<sup>66</sup> je to, co „usiluje řešit činem, skutkem, konkrétní situaci, v níž lidé - řečeno co nejjednodušeji - nemohou dále žít.“<sup>67</sup> Nejde tedy o to, že autor hrdiny postaví před rozhodnutí, „zda budou, nebo nebudou jednat.“<sup>68</sup> Podle Císaře postavy v dobré dramatické situaci nemohou dál žít svůj dosavadní život, „stává-li se jejich existence nemožnou“,<sup>69</sup> díky čemuž „prostě jednat za každou cenu musí.“<sup>70</sup>

To, co protagonistku pohání k jejímu cíli, nazýváme v narativní terminologii motivací.<sup>71</sup> Ta postavu nutí jednat, konat, zaktivizovat se. „Aktivita znamená cokoli, co postava vykoná, verbálně či fyzicky, v myšlenkách nebo činech, uvnitř či navenek, aby následovala svoji touhu.“<sup>72</sup>

Motivace, které pohání protagonistku k řešení problémů/jednání, rozděluje Robert McKee na dvě základní skupiny. Jde o motivace, které přicházejí zevnitř („Inside-out motivations“), a ty, které přicházejí zvenčí („Outside-in motivations“)<sup>73</sup>.

Do první skupiny spadají vnitřní potřeby jednotlivce, který chce v rámci dramatické situace přežít, překonat ji nebo se ochránit. Ve snímku *Drahokam*, v němž sledujeme zadluženého prodejce drahých kamenů, můžeme nalézt motivace z obou těchto skupin. Během prvních několika minut je totiž divačce sděleno, že Howard Ratner je zadlužen (Outside-In) a má zdravotní potíže (Inside-Out). Oba tyto problémy „zasahují smysly postavy“<sup>74</sup>, a tím nevyhnutelně ovlivňují Howardova rozhodnutí.

---

<sup>65</sup>CÍSAŘ, Jan. *Základy dramaturgie*. Praha: Akademie múzických umění, 2020, s. 145.

<sup>66</sup>Tamtéž, s. 145.

<sup>67</sup>Tamtéž, s. 25.

<sup>68</sup>Tamtéž, s. 25.

<sup>69</sup>Tamtéž, s. 25.

<sup>70</sup>Tamtéž, s. 61.

<sup>71</sup>Robert McKee tvrdí, že motivace, resp. to, co nás tlačí z minulosti do budoucnosti, lze na základě vědeckých teorií rozdělit na dvě základní skupiny, a to: „na pohnutky zakořeněné v genech a tlaky vyvolané společenskými silami“. Viz MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 108.

<sup>72</sup>Tamtéž, s. 108.

<sup>73</sup>McKee upozorňuje na důležitou skutečnost, že autor nesmí zapomenout na rozdíl mezi stavem a důvodem (condition vs cause). Jako příklad uvádí chudobu, která je stavem, nikoli důvodem k určité akci. Někdo, kdo je chudý, totiž nutně nemusí vykonat dobrý skutek pouze proto, že je chudý, a zároveň proto, že je chudý, nemusí nutně vykonat něco špatného. Srov. tamtéž, s. 113.

<sup>74</sup>Tamtéž, s. 112.

### 3.4. VOLBY

Podle McKee, Aronsonové i Bordwella se o tom, kdo protagonistka ve skutečnosti je, divák dozví teprve prostřednictvím jejích dilemat, resp. voleb. Jak uvádí Robert McKee: „To, jaký způsob jednání osoba pod tlakem zvolí, definuje, kým je. Čím větší tlak je, tím opravdovější a hlubší je volba postavy.“<sup>75</sup>

Protagonistka vyjeví, kým ve skutečnosti je, krátce poté, co podnětná událost destabilizuje její „normální“ život. Rozhodnutí, které pod tlakem přijme, tedy rozhodnutí, že ve svém životě nastolí opět řád, jí pomáhá definovat, kdo jakožto postava je.

Ve filmu *Red Rocket* protagonista Mickey neustále hovoří o sobě a svojí minulosti. Ačkoli se vychloubá svými úspěchy v hollywoodském pornoprůmyslu a sám jim věří, jakožto diváci jsme skeptičtí, jestli je Mickey opravdu tím, za koho se vydává. To, že se vrátil do Texasu, tedy jeho rozhodnutí, že zaklepe na dveře své bývalé přítelkyně a požádá ji, jestli u ní může přespat, jeho příběh o úspěchu, který vypráví ostatním, zpochybňuje. Když přesvědčí mladou dívku, aby s ním odešla do Hollywoodu, odhalí svůj cíl a zároveň to, kým je doopravdy: ztraceným a osamělým mužem, jenž dodává svému životu smysl romantizujícími příběhy o své někdejší slávě.

Robert McKee se domnívá, že protagonistčiny volby<sup>76</sup> jsou pokaždé upřeny pozitivním směrem, tedy k tomu, co by mohlo zlepšit její život, neboť jak praví Sokrates „nikdo nechýbje úmyslně“<sup>77</sup>. To samozřejmě neznamená, že se protagonistka musí rozhodnout na základě morálního kodexu, spíše naopak, nebo jak říká McKee: „Když to přežití vyžaduje, mysl jednoduše z nemorálnosti učiní ctnost“<sup>78</sup>.

---

<sup>75</sup>Tamtéž, s. 375.

<sup>76</sup>Podle něj jde o tzv. „The First Law“. Srov. tamtéž, s. 114.

<sup>77</sup>Srov. tamtéž, s. 227.

<sup>78</sup>Tamtéž, s. 114.



### 3.5. DILEMATA

McKee ve své knize *Character: The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen* rozlišuje dva typy možných dilemat, a to pozitivní dilema („positive dilemma„) a negativní dilema („negative dilemma„)<sup>79</sup>. Oba tyto typy v příběhu vyvolají podnětnou událost, přičemž rozdíl mezi nimi je ten, že protagonistka musí v pozitivním dilematu vybírat mezi dvěma, stejně částečně neuspokojivými a pozitivními možnostmi, zatímco v případě negativního dilematu musí volit mezi špatnou a horší možností.<sup>80</sup> V obou případech je důležité, že protagonistka na základě svého rozhodnutí musí obětovat (část) sebe. Výběrem totiž odhalí svoji pravou povahu.<sup>81</sup> Její dilema nesmí být příliš lehké, jelikož by bylo příliš triviální a divák by ho předpokládal. Volby musejí protagonistku neustále nutit při výběru riskovat, neboli jak tvrdí McKee: „Jediné rozhodnutí, které je z hlediska dramatu přesvědčivé a odhaluje pravou povahu postavy, je volba mezi dvěma věcmi, které jsou více či méně stejné hodnoty“<sup>82</sup>.

Čím těžší dilema hlavní postavy bude, tím spíš divák uvěří, že si protagonistka svého cíle (want) přeje dosáhnout. Jestliže jsou rozhodnutí, která protagonistka v průběhu filmu činí, dostatečně těžká, vzbudí v divačce zvědavost a vyvolají v ní otázku: „Co nakonec udělá?“<sup>83</sup>. Výstižným příkladem filmu, v němž protagonistka pod tíhou okolností, svých vlastních přesvědčení a díky svým bližním přijímá krutá, neobvyklá, odvážná, naivní i riskantní rozhodnutí, je snímek *Prolomit vlny* režiséra Larse von Triera. Hlavní postava Bessy McNeilllová je totiž přesvědčená, že prostřednictvím svých činů pomůže svému ochrnutému muži se vyléčit. V závěru filmu se Bessy stane obětí svého vlastního konání, odhalí svoji „absolutně dobrou“ povahu a divák tak pochopí, jaká její postava ve skutečnosti je. „Pokud postava učiní jen málo neriskantních rozhodnutí v souvislosti s jednou hodnotou, zůstává povrchní a jednorozměrná. Pokud však činí četná riskantní rozhodnutí v souvislosti s různými hodnotami, stává se komplexní a čtenáře/diváka hluboce zapojuje do svého vnitřního života.“<sup>84</sup>

K úplnému odhalení, kdo protagonistka ve skutečnosti je, dojde v narativní struktuře v tzv. „závěrečné bitvě“<sup>85</sup>, resp. v nevyhnutelné scéně („obligatory scene“).<sup>86</sup> Hlavní postava se

---

<sup>79</sup>Tamtéž, s. 115.

<sup>80</sup>Jako příklad typického pozitivního dilematu McKee uvádí situaci, kdy si protagonistka musí vybrat mezi milujícím, oddaným a nudným mužem a vášnivým, okouzlujícím a nedůvěryhodným mužem. Typické negativní dilema vyvstává např. v případě, že protagonistka musí volit mezi partnerem, jež jí vybrala rodina, a mužem, kvůli němuž ji rodina zavrhne, pokud si ho vybere ona. Srov. tamtéž, s. 115.

<sup>81</sup>Tamtéž, s. 114.

<sup>82</sup>Tamtéž, s. 115.

<sup>83</sup>Tamtéž, s. 115.

<sup>84</sup>Tamtéž, s. 116.

<sup>85</sup> ARONSONOVÁ, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění, 2014, s. 50.

<sup>86</sup>MCKEE, Robert. *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. London: Methuen, 1998, s. 198-200.

totiž v „bodě obratu na konci druhého dějství“<sup>87</sup> ocitne pod tlakem antagonistických sil a tím i v nejtěžším okamžiku svého života. Rozhodnutí, které přijme, když je morálně/fyzicky na dně, divačka odhalí její nevědomou touhu, resp. „prázdnotu v nitru, potenciál, který touží být naplněn“ (...) „a který si protagonista neuvědomuje“<sup>88</sup>. V nevyhnutelné scéně nastane rozřešení konfliktu, jenž vyvstal na základě podnětné události, a nalezení odpovědi na hypotetickou otázku „Podaří se hlavní postavě dosáhnout svého cíle?“, která je ústředním vodítkem filmu. Podle Roberta McKee je tato scéna „nutná“ či „nevyhnutelná“ také proto, že divačka ji očekává, tuší, že nastane. Racionálně sice neví, že k ní dojde, ale „intuitivně vycítí, co schází“.<sup>89</sup>

Příkladem závěrečné bitvy ve filmu *Drahokam* je Howardovo rozhodnutí, že všechny vydělané peníze, které získal za neobroušený opál, vsadí na vítězství basketbalového mužstva Boston Celtix. Toto rozhodnutí odhalí jeho pravou tvář, tvář hazardního hráče, který zanedlouho poté (ačkoli bohatý, jelikož vyhrál sázku, a tím dosáhl svého cíle) padne mrtvý k zemi, protože jednomu z vymahačů (antagonistů), kterým už od první scény filmu dluží (konflikt nastolený na začátku filmu), dojde trpělivost.<sup>90</sup>

---

<sup>87</sup>ARONSONOVÁ, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění, 2014, s. 50.

<sup>88</sup>Co je protagonistčina nevědomá touha, resp. need, ví pouze autorka, divačka si ji představuje za předpokladu, že si představuje protagonistku v její nejdokonalejší podobě. Viz MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 173.

<sup>89</sup>MCKEE, Robert. *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. London: Methuen, 1998, s. 198.

<sup>90</sup>Podle McKee je důležité, že protagonistka může v závěrečné bitvě nad antagonistickými silami zvítězit jen pomocí omezeného repertoáru možností. Čím méně možností bude mít („underdog status“), tím spíše k ní bude divačka cítit empatii, a proto si její vítězství bude přát o to víc. Viz MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 70.

### 3.6. EMPATIE

Filmoví teoretici se shodují na tom, že aby divačka film s konvenční narativní strukturou emocionálně zasáhl, musí k protagonistce pociťovat (určitou míru) empatie. Jinak se totiž může stát, že divačka začne být „lhostejná a nezaujatá“<sup>91</sup>.

Brady Blackburn ve filmu *Jezdec* oddaně pečuje o svoji duševně nemocnou sestru a ke zvířatům (koňům) se chová zodpovědně a s respektem, a tak získává důvěru diváků. Na základě jeho morálních činů přeroste důvěra v empatii, která představuje emocionální podstatu filmu. Jelikož je Brady ve filmu vylíčen jako postava kladná, divačka pociťuje lítost, když Brady nemůže kvůli následkům poranění žít život, jaký by si přál.<sup>92</sup>

Během sledování filmu divačka rychle odliší důležité události od nedůležitých a uvědomí si, kdo ve filmu reprezentuje dobro a kdo zlo. Podle McKee najde „střed dobra“, tedy „bezpečné místo, kam může svoji empatii nasměrovat“<sup>93</sup>. Teoreticky se všichni daleko snáze identifikujeme s pozitivními hodnotami, neboť s nimi (většinou) spojujeme nás samotné. Divačka se tak přiblíží protagonistce, která bude podle ní jednat eticky, protože se s ní částečně identifikuje. Paradox empatie, kterou vůči protagonistkám pociťujeme, spočívá v tom, že morálně nutně konat nemusejí. Jako příklad protagonisty, k němuž cítíme empatii, ale kterého bychom na základě jeho činů jinak odsuzovali, můžeme uvést Tonyho ze seriálu *Rodina Sopránů* (David Chase, 1999). Tento mafián chladnokrevně zabíjí svoje protivníky, podvádí svoji ženu, ale přitom se rozpláče při pohledu na hejno kachen, jež plavou v jeho bazénu, a svoje osobní problémy rozebírá s psychoterapeutkou.

Navzdory tomu, že Tony je vrah, pociťuje k němu divačka empatii, neboť když pomineme, že jde o příslušníka mafie, je to člověk, který má potíže, pláče a bojí se, čímž se stává podobným nám, divákům.

Empatie k filmové protagonistce vzniká různou měrou. Jako příklad filmu, v němž diváci fandí protagonistovi i přesto, že se jim jeho jednání hnusí, můžeme uvést snímek *Red Rocket*. Protagonistovy ubohé lži, přehánění a demagogické schopnosti, jimiž citově manipuluje se svým okolím, divačka sleduje se zájmem, jež v ní vyvolává Mickeyho charisma, i když mu nevěří a nedůvěřuje mu. Mickey totiž působí (vypadá a koná zároveň) tak zoufale, že mu divačka přeje úspěch, ačkoli vůči němu nepociťuje (velkou) empatii. Ba právě naopak. Když Mickey přesvědčuje mladou dívku, aby s ním odešla do Hollywoodu, kde jí zařídí kariéru pornoherečky, cítí k němu odpor. Na co tedy divačka svoji empatii ve filmu *Red Rocket* nasměruje? Domnívám se, že ve skutečnosti empatii pociťuje k ostatním postavám ve filmu, jelikož se obává o jejich budoucnost, pokud se stane součástí Mickeyho budoucnosti. Této domněnce napovídají také rozhodnutí, která přijal režisér snímku Sean Baker. K protagonistovi nemáme blízko, neboť nám v tom kromě Mickeyho povahy zabraňují i

<sup>91</sup>MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 236

<sup>92</sup>Díky skvělé režii Chloé Zhao empatie, již pociťuje divačka vůči Bardymu, nikdy nepřeroste v lítost, již by divačka chápala jako negativní pocit, čímž by u ní došlo ke změně nazírání na Bardyho.

<sup>93</sup>MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 240.

záběry. Odstup, který k Mickeymu zachováváme, tak není jen nedílnou součástí struktury scénáře, ale též rozhodnutí režiséra. Když se v závěru filmu Mickey objeví před domem mladé dívky, je divačka spokojená, neboť se stalo to, čeho se nejvíc bála – Mickeymu se jeho plán možná podaří zrealizovat.

### 3.7. PROMĚNA

Jeden z (v scénáristických příručkách) hlavních předpokladů, aby se z postavy stala postava hlavní, je ten, že se na konci filmu musí proměnit. Změna, o níž hovoří všichni autoři výše zmíněných příruček, je protagonistčina vnitřní změna viditelná navenek, k níž by mělo dojít na cestě k dosažení kýženého cíle (want). K nejšablonovitější změně dojde tak, že si protagonistka uvědomí, že její cíl (want), po němž celou dobu tolik toužila, není to, co ve skutečnosti potřebuje. Proměna hlavního protagonisty je názorně ukázána ve snímku *Kramerová versus Kramer* (Kramer vs Kramer, Robert Benton, 1979). Teda Kramera v prvních minutách filmu opustí manželka a na něm zůstává odpovědnost postarat se o jejich syna. Zpočátku je Tedův jediný cíl stát se úspěšným reklamním pracovníkem, který se na základě podnětné události (manželčina odchodu) změní. Ted Kramer si totiž postupem času uvědomí, že je pro něj syn daleko důležitější než kariérní postup, čímž se z něj stává lepší a zodpovědnější otec/člověk.

Jak uvádí McKee, čím víc se postavy na konci filmu mění, „tím více se vzdalují od skutečnosti a stává se z nich symbol“.<sup>94</sup> Tak na příklad Richard Gere ve filmu *Pretty Woman* působí nepřesvědčivě, jelikož dojde ke zjištění, že už nechce být krutým podnikatelem, což je změna, která je neadekvátní jeho statutu, jenž je diváčkám představen na začátku filmu. Jeho proměna je příliš velká, divačka se s ní jen těžko identifikuje, a film tudíž získává pohádkový nádech.<sup>95</sup>

Příkladem proměny, jež naopak funguje velmi dobře, je film *Jezdec*, v němž si Brady Blackburn uvědomí, že už nebude moct závodit v rodeu. Tato změna působí realisticky a organicky, jelikož zároveň představuje hlavní zápletku/konflikt, který si protagonista přeje (kvůli sobě) a musí (kvůli divákům) vyřešit.

Kromě změn, k nimž ve filmu skutečně dojde (zločinka se kaje, závislá se vyléčí...), se ve třetím dějství nejčastěji setkáváme s protagonistčíným poznáním, resp. prozřením („epiphany“<sup>96</sup>) či nenadálým odhalením, které proměnu (jen) naznačuje. Jako příklad filmu, v němž hlavní postava na konci filmu něco „odhalí“, můžeme uvést snímek *Sladkých šestnáct let* (Ken Loach, 2002), v němž v závěru hlavní hrdina Liam přiběhne na pláž<sup>97</sup>, kde mu sestra telefonicky pográtuluje k šestnáctým narozeninám, což znamená, že bude obviněn z trestného činu. O poznání něžněji, přesto stejně zřetelně je „odhalení“ hlavní postavy naznačeno ve filmu *Absolvent* (Mike Nichols, 1967). Poslední scéna beze slov (a zároveň záběr) trvá tak dlouho, že divák společně s hrdiny Benem Braddockem (Dustin Hoffman) a Elaine Robinsonovou (Katherine Ross) pochybuje, že jsou opravdu připraveni přijmout odpovědnost za své předchozí jednání – únos nevěsty/útek od oltáře.

<sup>94</sup>Tamtéž, s. 72.

<sup>95</sup>Film je problematický na několika úrovních. Role prostitutky, kterou hraje Julia Roberts, je ideologicky sporná, neboť práci prostitutky znázorňuje jako dočasnou, kterou při troše štěstí lze přestat vykonávat, pokud žena pozná hrdinu, který ji zachrání.

<sup>96</sup>MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 72.

<sup>97</sup>Jde o hold závěru filmu *Nikdo mě nemá rád* (1959) režiséra Françoise Truffauta.

Konce, kdy protagonistka v posledním okamžiku dojde jakéhosi poznání, fungují většinou dobře, jelikož změnu, k níž může (ale nemusí) dojít, jen naznačí, čímž v divačce vyvolá pochybnost, že od této chvíle bude v životě protagonistky (pravděpodobně) znovu nastolena rovnováha.

Jelikož diváci na základě vlastních zkušeností (referencí) vědí, že je velmi nepravděpodobné, aby se člověk skutečně změnil, problémem ve většině filmů, v nichž ke změně dojde, zůstává, že působí nerealisticky a moralisticky. Proměna tak vyvolá dojem, že je tezí autorky, která věří, že pokud je protagonistka vystavena všem překážkám, skutečně by se udála.

Příkladem autorské teze spojené s (nepravděpodobnou) proměnou je konec filmu *Trainspotting* (Danny Boyle, 1996), kdy se v poslední scéně Renton rozhodne pro nový „normální“ život. Tato změna je stěží uvěřitelná, neboť je vysoce nepravděpodobné, že Renton, který je závislý a právě ukradl velkou sumu peněz, bude mít natolik silnou vůli, aby skoncoval s drogami. Režisér Danny Boyle ovšem ukončil film s nadějí, že protagonistovi se to podaří, čímž přijal autorské rozhodnutí, jehož prostřednictvím chtěl divákům předat tezi, že změna (v případě tohoto filmu vyléčení ze závislosti) je vždy možná. Rozhodnutí zakončit film v pozitivním světle je pochopitelné a divák ho vzhledem k odpovědnosti vůči tématu, jímž se film zabývá, přijme.

Právě naopak je tomu s koncem filmu *Paříž, 13. obvod* (Jacques Audiard, 2021). Film pojednává o třech mladých lidech, kteří se vyhýbají závazkům, a řešení, jak nalézt štěstí a uspokojení, hledají v alternativních formách vztahů. Když se na konci filmu všichni šťastně zamilují a začnou žít konvenční/normativní život, divačka cítí zklamání, neboť jí snímek moralizujícím způsobem (jako už na tisíce filmů před ním) předešle tezi, že každá krize (vztahová) jednou pomine a že člověk musí jen vyčkat na toho „pravého“, který ho z „krize“ vyvede.

Protipólem filmů, na jejichž konci ke změně dojde, je snímek *Red Rocket*. Mickey, který je na pornoherce příliš starý, je v průběhu celého filmu přesvědčen, že se opět stane pornohercem, a je připraven pro to udělat všechno. Když se mu ve druhém dějství začne světlý svět, který se mu podařilo vybudovat, hroutit, nepovažuje to za znamení, že by měl něco ve svém životě změnit, právě naopak – na dosažení svého cíle trvá dál a dokonce to vypadá, že je vůči (jakýmkoli) změnám imunní.<sup>98</sup>

---

<sup>98</sup>Podobně jako Mickey si i Howard Ratner ve filmu *Drahokam* přeje nekompromisně dosáhnout svého cíle, což ho nakonec stojí život.

## 4. ANTAGONISTKA A VEDLEJŠÍ POSTAVY

Jestliže teprve protagonistčina rozhodnutí a volby vypovídají o tom, kým ve skutečnosti je, zůstává otázkou, co protagonistku dělá zajímavou a originální. Podle McKee je to jednoznačně „síla protikladu“<sup>99</sup>. V případě, že se v protagonistce slučují neslučitelné vlastnosti, vyvolá film v divačce hypotetickou otázku „Jak mohou být vlastnosti jednoho člověka tak protichůdné?“<sup>100</sup>.

Protikladnosti protagonistky lze ku příkladu dosáhnout tak, že ji vystavujeme situacím, z nichž se bude muset (pokud chce svého cíle dosáhnout) svébytným (a originálním) způsobem vymanit. Přitom nám bude nápomocná antagonistka, která bude ve skutečnosti protagonistce její cestu komplikovat a přinutí ji, aby volila. „Čím rozmanitější antagonismus v životě protagonisty, tím různorodější volby.“<sup>101</sup>

Úlohou antagonistky je tedy stavět protagonistce do cesty za jejím cílem překážky. McKee se domnívá, že v každém bodě zvratu („turning point“<sup>102</sup>) příběhu dochází ve skutečnosti k tomu, že jsou protagonistčina „subjektivní očekávání pošlapána objektivní skutečností světa a lidmi, kteří ji obklopují“.<sup>103</sup>

Vyvrcholení příběhu tedy pro protagonistku znamená nejhlubší krizi. Proto se musí obrnit pevnou vůlí a z posledních sil se z krize vymanit a (přínejmenším morálně) porazit snahy antagonistky, čímž divačce ukáže, kdo ve skutečnosti je.

Podobně jako úlohou antagonistek je úkolem všech postav ve filmu protagonistce pomoci zjistit, co si opravdu přeje, resp. co pro ni vytyčený cíl znamená. Podle McKee „každá postava čerpá vlastnosti a pravdy ze všech ostatních postav“<sup>104</sup>.

Ve filmu *Drahokam* nutí vymahači dluhů Howarda přijímat impulzivní, nepředvídatelná, nebezpečná a překvapivá rozhodnutí, a tím poznáváme jeho manickou, nepředvídatelnou, neúnavnou a zároveň zranitelnou a nesebevědomou povahu. Tyto protichůdné vlastnosti z něj činí postavu jedinečnou.

---

<sup>99</sup>MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 125.

<sup>100</sup>Tamtéž, s. 125.

<sup>101</sup>Tamtéž, s. 125.

<sup>102</sup> ARONSONOVÁ, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění, 2014, s. 50.

<sup>103</sup>Tamtéž, s. 233.

<sup>104</sup>Tamtéž, s. 251.

## 5. TŘI ROVINY DRAMATICKÉ SITUACE

Třebaže lze souhlasit s teoretickým východiskem, že při budování protagonistky jsou klíčová její dilemata a (následná) rozhodnutí a volby, které ji nutí jednat, nesmíme zapomínat na to, že jsou pokaždé součástí určité situace. Protagonistčino dilema a z něj vyplývající rozhodnutí musí nutně ovlivňovat její vnitřní svět i svět, který ji obklopuje. Dramatická situace, v níž se Howard Ratner rozhodne Kevinu Garnettovi půjčit opál, místo co by ho odnesl na dražbu a z utržených peněz uhradil dluhy, představuje jádro dramatu, jelikož Howard musel volit mezi tím, po čem neskonale touží, a tím, jak by měl „správně“ jednat. Protože víme, že Howard je gambler, jeho rozhodnutí (půjčit opál Kevinovi) musí být nutně chybné, ale zároveň pro rozvinutí dramatu jediné správné, neboť („bod obratu na konci prvního dějství či překvapení, které se změní v překážku“<sup>105</sup>) dále pohání celý film.

Jan Císař v *Základech dramaturgie* rozlišuje tři roviny dramatické situace, na nichž podle něj může být protagonistčino dilema vybudováno.

První, která je pro vystavení dramatu nutná a bez níž drama nemůže existovat, nazývá „konkrétní“, „pragmatickou“, resp. „praktickou“ rovinou dramatické situace. Ta je pro vybudování protagonistky (a tedy i příběhu) klíčová, neboť ji nutí jednat<sup>106</sup>, přičemž problém, jež musí protagonistka na této rovině vyřešit, je (pouze) konkrétní.<sup>107</sup> Mikey Saber musí v prvních minutách filmu *Red Rocket* přesvědčit bývalou ženu a její matku, které ho už nechtějí vidět, aby mu dovolily u nich přespat. Protagonista tedy řeší *konkrétní* problém, v tomto případě musí najít místo, kde přenocuje.

Druhou rovinu dramatické situace popisuje Císař jako „sociální a společensko-historickou rovinu dramatické situace“.<sup>108</sup> Tato rovina na rozdíl od první není k vybudování dramatické situace nutná. Protagonistčino dilema/volbu zasazuje do kontextu světa, jehož je součástí, čímž se její dilema prohloubí a znesnadní, vyvstává tedy otázka, jakým způsobem konkrétní problém vyřeší.

Druhá rovina podle Císaře „zařazuje individualitu do řádu, předvádí možnosti i schopnosti této individuality se s tímto řádem vyrovnat“.<sup>109</sup>

Třetí rovina je rovina existenciální, v níž postava sama vytváří „svůj problém, který celostně prožívá jako klíčový problém svého bytí“.<sup>110</sup> Podle Císaře je pro vybudování postavy zásadní, neboť rozhodnutí, jak bude postava v dané situaci jednat, vycházejí z ní samé a nejsou podmíněny (pouze) tlakem okolí. Film, jenž je primárně vystaven na existenciální rovině, je snímek *Jezdec*, v němž konflikt vychází především z protagonisty samého. Brady Blackburn

<sup>105</sup>ARONSONOVÁ, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění, 2014, s. 50.

<sup>106</sup>Srov. CÍSAŘ, Jan. *Základy dramaturgie*. Praha: Akademie múzických umění, 2020, s. 136.

<sup>107</sup>„Konkrétní rovina dramatické situace je v nějaké poloze a podobně nabízí možnosti, jak problém řešit.“ Tamtéž, s. 136.

<sup>108</sup>Tamtéž, s. 133.

<sup>109</sup>Tamtéž, s. 137.

<sup>110</sup>Tamtéž, s. 127.



se musí po osudové nehodě, při níž si poranil hlavu, rozhodnout, jaký život bude žít. Ačkoli je ve filmu přítomna trojjedinečnost všech dramatických rovin, divačka při jeho sledování vnímá utrpení hlavní postavy, jež pramení (především) z toho, že se bude muset (sám!) smířit s novým životem a zapomenout na svou někdejší identitu kovboje.

Podle Císaře není dostačující, pokud je konflikt vytvořen pouze na jedné rovině. Je totiž přesvědčen, že drama (tedy jeho text) nabývá „klasické“<sup>111</sup> hodnoty teprve prostřednictvím propojení všech tří rovin dramatické situace.

Je důležité podotknout, že nestačí pouze, aby byly v dramatu všechny tři roviny zastoupeny, nýbrž aby byly jedna s druhou (a třetí) propojeny takovým způsobem, že protagonistce co nejvíce znesnadní dosažení jejího cíle, resp. napomáhají jí zjistit, kým je, a získat to, po čem nevědomě touží (need).<sup>112</sup>

Učebnicovým příkladem snímku, kde jsou všechny tři roviny dramatické situace zastoupeny, je film *Dva dny, jedna noc* (2014) režisérů Jeana-Pierra Dardenna a Luca Dardenna. Protagonistce Sandře, mladé matce trpící depresemi, hrozí propuštění ze zaměstnání. Vedení firmy nechá finální rozhodnutí na jejích kolezích, kteří mají určit, zda o práci přijde, nebo ne. Pokud ano, budou si moci ponechat své roční bonusy. Sandra má dva dny a jednu noc, aby přesvědčila (bývalé) kolegy rozhodnout v její prospěch. Sandra je kvůli propuštění (první, konkrétní rovina dramatické situace) donucena konat. Její konání, tedy prosba, aby se kolegové ze solidarity zřekli bonusů (druhá, sociální rovina) jí znesnadňuje deprese (třetí, existenciální rovina). Film tak prostřednictvím těžké (praktické dramatické) situace, v níž se Sandra ocitla, nemoralisticky projekuje problémy (evropské) dělnické třídy.

---

<sup>111</sup>Jan Císař zde pojem „klasická“ chápe jako nesmrtelná, resp. jako něco, co přežije trendy a zůstane navždy: „klasika“. Srov. tamtéž, s. 61.

<sup>112</sup>„Tak jako druhá sociální a společensko-historická rovina vyrůstá z roviny první, konkrétní, tak rovina třetí se klene organicky ze dvou předcházejících rovin.“ Tamtéž, s. 143.

## 6. ZÁPLETKA VS. PŘÍBĚH ZALOŽENÝ NA POSTAVĚ

V odborné literatuře, filmové kritice i nejrůznějších rozpravách na téma film se v souvislosti se strukturou filmu často používají termíny příběh založený na zápletce (plot-driven) a příběh založený na postavě (character-driven).

Robert McKee se ovšem domnívá, že toto rozlišení je umělé a z estetického hlediska nevhodné<sup>113</sup>, jelikož oba tyto termíny znázorňují rozdíl mezi dvěma hypotetickými otázkami, a sice „Podaří se protagonistovi dosáhnout toho, co chce?“ (příběh založený na zápletce) a „Co protagonista udělá?“ (příběh založený na postavě).<sup>114</sup>

Nejzřetelněji lze tento rozdíl vnímat v příbězích, v nichž k dějovým zvratům dochází bez ohledu na vůli hlavní postavy, tedy v nichž protagonistka nemá na podnětnou událost žádný vliv.<sup>115</sup>

Pro příběhy založené na zápletce je charakteristické především to, že protagonistky mají zřídka kdy nevědomou touhu. Jejich úkol (cíl) je většinou napravit vzniklé škody nebo zabránit (další) katastrofě. Divačka pozorně sleduje jejich plán, jehož uskutečnění znamená dosažení kýženého cíle (want) a zároveň konec příběhu. V příbězích založených na zápletce se obvykle „eliminují vnitřní konflikty“<sup>116</sup>. Proto jsou protagonistky, které v nich vystupují, většinou nekomplikované postavy s jednoduchým, černo-bílým chápáním morálních hodnot. Fungují totiž ve světě, v němž „protagonisté zachraňují, zatímco antagonisté ničí“.<sup>117</sup> Divaččina hypotetická otázka je vzhledem ke známému (nekomplikovanému a černo-bílému) protagonistovi zúžena na otázku „Podaří se protagonistce dosáhnout toho, co chce?“ nebo v horším případě „Jak se jí to podaří tentokrát?“, neboť divačka snadno dopředu odhadne, k jakým klíčovým rozhodnutím se protagonistka uchýlí a jak konečně zvítězí.<sup>118</sup>

V příbězích založených na postavě jsou to naopak právě protagonistky, které na základě svých voleb a jednání vyvolávají dramatické situace a události. „Ne náhody, přírodní síly nebo společenské konflikty, nýbrž osobní volby na základě svobodné vůle vedou vyprávění.“<sup>119</sup>

---

<sup>113</sup>Robert McKee vysvětluje, že tyto termíny začali používat filmoví kritici, kteří chtěli poukázat na rozdíl mezi hollywoodskými příběhy založenými na zápletce, tedy filmy jako zdroje masové zábavy, a příběhy založenými na postavě, tedy umělecky sofistikovanými evropskými filmy. Viz MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 14.

<sup>114</sup>Srov. tamtéž, s. 22.

<sup>115</sup>Robert McKee rozlišuje tři typy takových příběhů: 1. přírodní síly (nemoci, přírodní katastrofy a další „bohem seslané“ pohromy, 2. společenské konflikty (vátky, korupce, rasové nepokoje) a 3. náhody (např. výhra v loterii, nehody a všechny ostatní náhody. Viz tamtéž s. 20.

<sup>116</sup>Tamtéž, s. 22.

<sup>117</sup>Tamtéž, s. 22.

<sup>118</sup>Jak zdůrazňuje McKee, nejzřetelnějšími příklady příběhů založených na zápletce jsou filmy o superhrdinech-altruistech. Viz tamtéž, s.15.

<sup>119</sup>Tamtéž, s. 22.

Volby, které protagonistka učiní, tedy pohánějí děj a jsou podmíněny protikladností jejího charakteru.<sup>120</sup> Diskrepance mezi „want“ a „need“, resp. „need“ a rozhodnutími, která přijímá, aby dosáhla „want“, v postavě vyvolává konflikt, který v divačce vzbudí zvědavost a položí si hypotetickou otázku „Co protagonistka udělá?“<sup>121</sup>

Ačkoli ve filmu *Prolomit vlny* Bess očividně její vlastní činy ničí, je skálopevně přesvědčena, že její otevřenost „lásce“ pomůže Jana vyléčit.

Problém rozlišování mezi výše zmíněnými způsoby vyprávění tkví v tom, že příběh bez postavy nemůže existovat a naopak. Událost se děje postavě a postava je formována právě na základě událostí.<sup>122</sup> Podle mnoha teorií<sup>123</sup> nemůže příběh bez děje existovat.<sup>124</sup> Každý vypravěč totiž vypráví, „co se komu stane“<sup>125</sup>, čímž automaticky formuje události („happens“).<sup>126</sup> Události, zdánlivě zanedbatelné, nahodilé nebo nedůležité, které jsou vytvořeny proto, že mají pro protagonistku určitý význam a hodnotu, se stanou podstatou/základem každého příběhu.

---

<sup>120</sup>Tamtéž, s. 21.

<sup>121</sup>Tamtéž, s. 22.

<sup>122</sup>Řečeno slovy Roberta McKee: „Zápletka je postava; postava je zápletka.“ Tamtéž, s. 16.

<sup>123</sup>Mám na mysli Jana Čiáře, Lindu Aronsnovou a Roberta McKee.

<sup>124</sup>„Dramatický děj a dramatická postava jsou dvě souvztažné kategorie a dramatickou postavu nelze pojímat a zkoumat jinak než jako tvůrce dramatického děje - to jest jednání.“ ČISAŘ, Jan. *Základy dramaturgie*. Praha: Akademie múzických umění, 2020, s. 297.

<sup>125</sup>MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 15.

<sup>126</sup>Robert McKee uvádí, že u příběhů založených na zápletce a příběhů založených na postavě jde vzhledem ke způsobu vyprávění příběhu ve skutečnosti o dvě různé perspektivy nazírání na tentýž příběh. Tvrdí, že pokud nahlížíme na příběh zvenčí, vidíme sled událostí, zatímco pokud ho nazíráme zevnitř, vnímáme ho jako prožívání postav. Viz tamtéž, s. 15.

## 7. ANALÝZA FILMOVÝCH PROTAGONISTŮ

Prostřednictvím krátké analýzy filmových protagonistů snímků *Drahokam*, *Red Rocket* a *Jezdec* (které jsem až doposud uváděl nejčastěji) mám v úmyslu na základě teoretických východisek, kterými jsem se zabýval v předchozích kapitolách, postihnout jejich důležité vlastnosti. Praktickou analýzu provádím na základě otázek a dramaturgického vývoje protagonistek, které jsou uvedeny v díle *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen* od Roberta McKee a *Scénář pro 21. století* od Lindy Aronsonové.

## 7.1. DRAHOKAM

Drama / Thriller

USA, 2019, 135 min

Režie: Benny Safdie, Josh Safdie

Scénář: Benny Safdie, Josh Safdie, Ronald Bronstein

Kamera: Darius Khondji

Hudba: Daniel Lopatin

Hrají: Adam Sandler, Lakeith Stanfield, Idina Menzel, Julia Fox, Kevin Garnett, Keith Williams Richards, Eric Bogosian, Judd Hirsch...

Howard Ratner je charismatický newyorský prodejce drahých kamenů, který je závislý na sportovních sázkách. Když se mu do rukou dostane cenný neopracovaný opál z Etiopie, vypadá to, že se na něj konečně usmálo štěstí a bude moci vyrovnat dluhy stále netrpělivějším vymahačům. Všechno se zkomplikuje, když Howard diamant půjčí slavnému basketbalistovi Kevinu Garnettovi, který věří, že mu ve finále ligy NBA přinese štěstí. Zatímco se Howard pod velkým tlakem snaží zachránit svůj rozpadající se život, rozhodne se, že všechny peníze, které utržil, vsadí na vítězství Garnettova mužstva.

### **Po čem protagonistista touží v této chvíli nebo v blízké budoucnosti? (dílčí cíl)**

Po penězích.<sup>127</sup>

### **Čeho protagonistista touží dosáhnout? (nadcíl)**

Uznání a bohatství.

### **Po čem protagonistista touží a je si toho vědom? (want)**

Howard chce za opál, který získal z Etiopie, utržit co největší částku.

### **Po čem protagonistista touží a není si toho vědom? (need)**

Po uznání a bohatství.

Ve filmu *Uncut Gems* se z důvodu řetězce událostí, které tíží protagonistu, jenž musí řešit svůj problém/svoje problémy, divák nikdy nedozví, jaká je Howardova nevědomá touha. I když se na okamžik (1:41:42) ocitne v zoufalé situaci, je poražený a morálně na dně, z pocitu bezmoci ho rychle vytrhne telefonát, který mu jakožto závislému na sázkách opět vlije do žil naději na úspěch/vítězství.

### **Proč protagonistista touží po tom, po čem touží? (desire)**

Howard touží po penězích, aby se zbavil dluhů. Zároveň touží po uznání, jelikož chce okolí dokázat, že je hoden svého jména/příjmení.

### **Jaká je proměna postavy?**

K proměně ve filmu nedojde. Jediný způsob, jak se Howard „změní“, je jeho smrt.

**Výchozí stav:** Howard Ratner dluží velkou sumu peněz netrpělivým vymahačům, čeká na výsledky kolonoskopie a ztrácí důvěru svých zaměstnanců.

<sup>127</sup>Krátkodobý cíl se samozřejmě mění od scény ke scéně, ale společným jmenovatelem většiny z nich jsou peníze.

**Hlavní postava:** Howard Ratner, charismatický newyorský prodejce drahokamů, závislý na sportovních sázkách.

**Narušení rovnoháhy:** Protagonista doufá, že poté, co se mu do rukou dostane etiopský neobroušený diamant, získá velkou sumu peněz a zbaví se dluhů.

**První bod obratu, překvapení, které se změní v překážku:** Kevin Garnett drahokam nevrátí v dohodnutém termínu.

**Antagonista:** Howardovo gamblerství, vymahači dluhů, Kevin Garnett, spolupracovníci, bývalá manželka...

**Druhé dějství:** Howard se pokouší získat zpět opál, zatímco mu život visí na vlásku.

**Nejhorší okamžik v životě hlavní postavy:** Howardovi se nepodařilo opál prodat Kevinu Garnettovi, tudíž nemůže vrátit peníze a tak setřást vymahače. Kromě toho ho opustila milenka a vlastní rodině je pro smích.

**Rozhodnutí vzdorovat:** Zavolá mu agentka Kevina Garnetta, která mu sdělí, že se Garnett o drahokam zajímá.

**Vyvrcholení:** Howard celou částku, kterou za drahokam utržil, vsadí na vítězství Garnettova mužstva a vyhraje.

**Rozřešení:** Nervózní vymahač dluhů Howarda zabije.

## 7.2. RED ROCKET

Drama / Komedie

USA, 2021, 130 min

Režie: Sean Baker

Scénář: Sean Baker, Chris Bergoch

Kamera: Drew Daniels

Hrají: Simon Rex, Bree Elrod, Suzanna Son, Ethan Darbone, Brenda Deiss, Judy Hill, Brittny Rodriguez, Shih-Ching Tsou...

Mikey Saber je bývalý pornoherec, který se vrátí do Texasu, aby si uspořádal život, jenž se ocitl v troskách. Přesvědčí svoji bývalou ženu a její matku, že se změnil a že si chce dát život do pořádku, a tak souhlasí, že ho vezmou k sobě. Mikey se seznámí s mladou dívkou, v níž vidí potenciál, aby se stala pornoherečkou. Zatímco Mikeyho bývalá žena začíná věřit, že se změnil, Mikey má už jiné plány. S mladou dívkou, která by mu mohla opět vysloužit starou slávu, má v úmyslu odstěhovat se do Hollywoodu. Věci se zkomplikují, když Mikey své bývalé manželce řekne, že ji opět opouští...

### **Po čem protagonista touží v této chvíli nebo v blízké budoucnosti? (dílčí cíl)**

Ve scéně (2:00), v níž Mikey dorazí k domu své bývalé ženy a její matky, je chce Mikey přesvědčit, aby u nich mohl na několik dnů zůstat.

### **Čeho protagonista touží dosáhnout? (nadcíl)**

Chce se přestěhovat s mladičkou dívkou do Hollywoodu, kde by (znovu) mohl „prorazit“ jako pornoherce.

### **Po čem protagonista touží a je si toho vědom? (want)**

Znovu se stát pornohercem.

### **Po čem protagonista touží a není si toho vědom? (need)**

Protagonista nemá žádnou zřejmou nevědomou touhu (need).

### **Proč protagonista touží po tom, po čem touží? (desire)**

Peníze a uznání.

### **Jaká je proměna postavy?**

K proměně nedojde.

**Výchozí stav:** Zbitý Mikey, bez prostředků, se vrátí do Texasu, kde zaklepe na dveře své bývalé ženy a její matky, které požádá, aby u nich mohl pár dnů zůstat.

**Hlavní postava:** Mikey.

**Narušení rovnováhy:** Mikey potká mladičkou dívku.

**Plán:** Mikey dívku svede a přesvědčí ji, aby s ním odjela do Hollywoodu.

**Antagonista:** Bývalá manželka a její matka, před nimiž musí tajit, že se s mladou dívkou schází. Rodina ze sousedství, od které Mickey kupuje marihuanu.

**První bod obratu, překvapení, které se změní v překážku:** Bývalá tchyně ho postaví před rozhodnutí, jestli odejde, nebo zůstane a bude platit účty.

**Druhé dějství:** Mikey před mladou dívkou a bývalou ženou tají, že žije dvojitým životem.

**Nejhorší okamžik v životě hlavní postavy:** Mikey společně se sousedem zaviní dopravní nehodu a hrozí mu vězení.

**Rozhodnutí vzdorovat:** Když Mickeyho soused neudá, že nehodu ve skutečnosti zavinil on, rozhodne se Mickey ráno odjet do Hollywoodu. Sdělí to Strawberry a poté i bývalé ženě.

**Vyvrcholení:** Manželka se mu pomstí a společně s rodinou ze sousedství mu ukradne všechny úspory, které naspořil z prodeje marihuany.

**Rozřešení:** Mikey opouští Texas ve stejném oblečení, ve kterém přijel. Zastaví se u domu Strawberry a zahlédne ji ve spodním prádle. Divák si není jistý, jestli to není jen jeho představa.



## 7.3. JEZDEC

Drama

USA, 2017, 104 min

Režie: Chloé Zhao

Scénář: Chloé Zhao

Kamera: Joshua James Richards

Hudba: Nathan Halpern

Hrají: Brady Jandreau, Tim Jandreau, Lilly Jandreau, Cat Clifford, Terri Dawn Pourier

Bardy Blackburn je mladý a talentovaný kovboj, který čelí následkům těžkého poranění hlavy, kvůli němuž nemůže znovu usednout na koně. Jeho otec má velké dluhy, a tak musí přijmout práci v místním supermarketu, což jen prohloubí jeho krizi identity. Navzdory jeho rozhodnosti se nevzdat a znovu se vrátit k rodeu mu následky zranění nedovolí žít starým způsobem života. Po několika neúspěšných a nebezpečných pokusech Bardy dospěje k závěru, že pro něj život znamená víc než někdejší identita kovboje, a proto se rozhodne přijmout novou, jinou podobu sebe samého.

### **Po čem protagonista touží v této chvíli nebo v blízké budoucnosti? (dílčí cíl)**

Ve scéně, v níž s mladším přítelem (1:12:55) hraje házenou, chce příteli, ale především sobě dokázat, že pořád dokáže dělat věci jako kdysi.

### **Čeho protagonista touží dosáhnout? (nadcíl)**

Protagonista se chce zbavit následků poranění hlavy, které mu znemožní žít starým životem.

### **Po čem protagonista touží a je si toho vědom? (want)**

Bardy touží se znovu stát jezdcem rodea.

### **Po čem protagonista touží a není si toho vědom? (need)**

Bardy se touží smířit s novým životem.

### **Proč protagonista touží po tom, po čem touží? (desire)**

Nechce přijmout fakt, že nebude moci naplňovat svoje sny.

### **Jaká je proměna postavy?**

Bardy přijme, že se k rodeu vrátit moci nebude.

**Výchozí stav:** Bardy se zotavuje ze zranění hlavy, které mu zabraňuje být jezdcem rodea.

**Hlavní postava:** Bardy Blackburn.

**První bod obratu, překvapení, které se změní v překážku:** Bardy se dozví, že jeho otec má dluhy.

**Plán:** Najít si práci, vydělat peníze a pomoci otci.

**Antagonista:** Bardy sám a část jeho okolí, které nedokáže přijmout, že Bardy není stejný jako před poraněním.

**Druhé dějství:** Bardy se za každou cenu chce vrátit k rodeu, ale zdravotní stav mu to nedovoluje.

**Nejhorší okamžik v životě hlavní postavy:** Jde o sekvenci dvou scén. V první se Brady poprvé ve filmu rozpláče poté, co navštíví přítele (bývalého úspěšného jezdce rodea) v rehabilitačním centru, ve druhé je Bardyho otec přinucen zabít zraněného koně.

**Rozhodnutí vzdorovat:** Bardy se rozhodne zúčastnit se závodů v rodeu.

**Vyvrcholení:** Bardy změní názor a odjede za otcem a sestrou.

**Rozřešení:** Přítel z rehabilitačního centra mu řekne, aby se nikdy nevzdával svých snů.

## 8. POZNÁMKY - ROZDÍLY V TERMINOLOGII

Ve scénářistické literatuře od různých autorů se setkávám pokaždé s novou terminologií, již dotyčný autor při výkladu svého pohledu na (stále tutéž) strukturu používá. V následující kapitole mám proto v úmyslu postihnout mezi užívanými pojmy nejzřetelnější rozdíly.

### 8.1. HLAVNÍ POSTAVA, PROTAGONISTA, HRDINA

Melanie Anne Phillipsová a Chris Huntley ve svém díle *Dramatica* rozlišují mezi hlavní postavou („main character“), protagonistkou („protagonist“) a hrdinkou („hero“). Rozdíl podle nich spočívá v tom, že hlavní postava je postava, jejímž prostřednictvím divačka prožívá příběh, přičemž protagonistka především rozvíjí děj a hrdinka je kombinací obého.<sup>128</sup>

Robert McKee ve své knize protagonistku od hlavní postavy neodlišuje. V kapitole věnované různým typům protagonistek se nejvíce zabývá skupinovou protagonistkou („group protagonist“) a multiprotagonistkou („multi-protagonist“).<sup>129</sup> Pro skupinové protagonistky je podle něj charakteristické, že všechny mají stejný cíl a na cestě za jeho dosažením společně „trpí“. To znamená, že pokud se jedné z nich přihodí nějaké neštěstí, budou trpět všechny.<sup>130</sup> V literatuře se nejčastěji v této souvislosti zmiňují snímky *Hanebný pancharti* (Quentin Tarantino, 2009), *Sedm samurajů* (Akira Kurosawa, 1954) nebo *Pán prstenů* (Peter Jackson, 2001).

Multiprotagonistka se od skupinové protagonistky liší především v tom, že vystupuje ve filmech, jež nemají ústřední děj, nýbrž jsou rozděleny do několika kratších příběhů a v každém z nich vystupuje určitá protagonistka. Jako příklad lze uvést např. snímek *Divoké historky* (Damián Szifrón, 2014) či *Les - vidím tě všude* (Bence Fliegauf, 2021).

---

<sup>128</sup>Rozdílem mezi protagonistou a hlavní postavou se ve své diplomové práci podrobně zabývá Matěj Šámal a jako příklad mimo jiné uvádí film *Pretty Woman* (Garry Marshall, 1990), v němž Edward Lewis (Richard Gere) představuje protagonistu, zatímco Vivian Ward (Julia Roberts) hlavní postavu. Rozdíl spočívá v tom, že Vivian má cíl, a sice skončit s prostitutou, zatímco Edward má především nevědomou touhu, být milovaný. Aby oba mohli být šťastní, musí zámožný Edward zjistit, že mu nevádí, jakým způsobem Vivian žvýká žvýkačku. Srov. ŠÁMAL, Matěj. *Duální koncepce postavy aneb když protagonista není hlavní postavou*. Praha 2017. Diplomová práce. Akademie múzických umění v Praze. Filmová fakulta. Katedra stříhové skladby.

<sup>129</sup>Srov. MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021, s. 75.

<sup>130</sup>Srov. tamtéž, s. 75.

## 9. ÚVAHA O STRUKTUŘE A JEJÍ PROJEKCI VE FILMOVÉ REŽII

Přestože je celá diplomová práce věnována struktuře a jejím problémům, jako autor jsem si vědom toho, že ovládání praktické dramaturgie spočívá pouze v tom, že tvůrce pomocí teoretických znalostí v nejlepším případě snižuje možnost, že vytvoří film, který nefunguje. Přestože v diplomové práci představuji základní pravidla, která by měl autor při tvorbě filmu dodržovat, jako autor si zároveň uvědomuji paradox, že dodržováním určitých dramaturgických pravidel tvůrce automaticky porušuje pravidla jiná, jelikož v příběhu, jež chce vyprávět, nikdy nebude schopen dodržovat všechna pravidla. Paradox je o tolik větší v případě, že autor dokáže vytvořit funkční film, ve kterém porušuje konvenční principy/pravidla, protože zároveň automaticky vytváří nové principy/pravidla filmové tvorby.

Paradoxem, se kterým se filmoví tvůrci nepřetržitě a nevyhnutelně potýkají, je tedy skutečnost, že tvorba filmu zároveň představuje dodržování i rozklad jejích pravidel. Jako autor jsem se s tímto popsáním paradoxem nejvíce setkal při tvorbě krátkého filmu *Hra* (2019), který jsem natočil ve druhém ročníku studia filmové režie na FAMU. I když k tomuto filmu zaujímám značně kritický odstup, jsem přesto přesvědčen (což dokazuje i jeho úspěšná festivalová cesta), že i přes svoji nedramatickou strukturu (do určité míry) funguje. Otázka tedy zní, proč?

Strukturální princip fungování narativního (tříaktového) filmu je v podstatě vždy stejný. I když sledujeme různé protagonisty, jejich cesta je vždy podobná: Na začátku filmu protagonisté slibují, že na konci filmu vyřeší svůj problém. Divák s různou mírou zvědavosti sleduje jejich jednání (a překážky) na jejich cestě, protože ho zajímá, zda budou schopni splnit svůj slib či dosáhnout svého cíle.

Jako scénárista a režisér jsem se v případě krátkého filmu *Hra* zabýval strukturálním problémem, který spočíval v tom, že ve druhé minutě filmu (s celkovou stopáží 22 minut) prozradím, jak film skončí. Když protagonisté Hugo a Boris na začátku filmu prostřednictvím živého přenosu cizím lidem na internetu (a tím i divačce) slíbí, že na konci filmu spáchají sebevraždu, jejich slib (třebaže předem předestřený závěr) je zároveň důvodem(!), proč divačka setrvává při sledování, neboť si přeje, aby k tragické události nedošlo, čímž setrvává celých 22 minut v napětí. Když k ní v závěru filmu opravdu dojde, divačka je skleslá, ale není zklamaná, protože protagonisté svůj slib splnili.

Navzdory skutečnosti, že film s jeho specifickou strukturou (ve které divačka sleduje (ne)dramatickou poslední hodinu života protagonistů) funguje na papíře, zůstává otázkou, proč film funguje na plátně. Pro divačku je popis struktury pouhým banálním teoretizováním, protože jedinou hodnotou pro ni je to, co je zobrazeno na plátně.

V případě filmu *Hra* (stejně jako u většiny filmů) je klíčové, aby divačka uvěřila protagonistovým záměrům. Aby mohlo dojít k potlačení nedůvěry, museli Hugo a Boris své role hrát tak přesvědčivě, že sami skutečně (až do konce) svým slibům o sebevraždě věřili. Pomocí scénografie, rekvizit, kostýmů a určením tempa akcí jsem jejich hermeticky uzavřený a soběstačný svět pečlivě zasadil do městského bytu, ve kterém jediný kontakt s okolím

představuje přímý přenos, skrze který protagonisté nahrávají svou poslední hodinu života. Ta je v skutečnosti velmi nedramatická a z dramaturgického hlediska nudná. Zároveň paradoxně čím všednější a banálnější jsou úkony protagonistů, tím si divačka více uvědomuje, že přichází čas, kdy budou muset protagonisté svůj slib splnit. Čím více je hra, kamera a mise-en-scène chladnější, promyšlenější a odtažitější, tím více věříme, že svůj záměr opravdu hodlají uskutečnit.

Tím chci ukázat a zdůraznit, že jedinou funkcí struktury filmového vyprávění je patrně to, že umožňuje ostatním složkám filmové řeči vyjádřit se co nejlépe a ve správný okamžik. Film si totiž nebudeme pamatovat podle toho, ve které minutě se stala podnětná událost (nákup zbraně), ale podle toho, jak postavy na podnětnou událost reagovaly (slib zasebevraždit se), přičemž obraz spolu se zvukem musí okamžik slibu zachytit a v daném okamžiku vydržet dostatečně dlouho, aby reakce protagonistů (reakce na slib) zůstala divačce v paměti alespoň do konce filmu.

Filmová narace je totiž ve svém ontologickém základě nutně „nedokonalá“ a „dokonalá“ se stává až v divačce/divačkou<sup>131</sup>, která prostřednictvím svého referenčního rámce srovnává a hodnotí zobrazované. Dokonalý příběh se tedy nikdy nemůže odehrát na plátně, ale pokaždé znovu v divačce, jež skrze konkrétní události syžetu složí svoji, a tedy dokonalou fabuli. Z toho vyplývá, že moje i vaše neúnavná snaha vytvořit dokonalý příběh není nejen narcistická, nýbrž ve své podstatě absurdní. Dává naše snaha nějaký smysl? Netuším. Vím jen to, že jde o úsilí člověka, kterého si „musíme představit šťastného“<sup>132</sup>. A proto odvážně usilujme dál!

---

<sup>131</sup>BORDWELL, David. *Připoved v igranem filmu (Vyprávění v hraném filmu)*. Lublaň: UMco, d. d., Slovenska kinoteka, 2012, s. 58.

<sup>132</sup>Mýtus o Sisyfovi Alberta Camuse končí větou: „Musíme si představit, že Sisyfos je šťasten.“ CAMUS, Albert. *Mýtus o Sisyfovi*. Přeložila Dagmar Steinová. Praha: Garamond, 2006, s. 166.

## 10. ZÁVĚR

Ve své diplomové práci jsem se pokusil shrnout základní rysy/prvky konvenční narativní struktury a funkci protagonistky. Prostřednictvím teoretických prací od Roberta McKee, Davida Bordwella, Lindy Aronsonové a Umberta Eca jsem sobě a (snad) potenciální čtenáři vysvětlil základní termíny, které budeme moci (doufejme) využít při autorské tvorbě. Závěry, k nimž jsem dospěl, lze shrnout do pěti následujících bodů:

1. Filmová postava je souhrn charakterizace (všech viditelných vlastností), jejích dilemat, rozhodnutí a voleb.
2. Divačce při interpretaci napomáhá, pokud ví, jaký (konkrétní) cíl protagonistka má.
3. Čím dříve se divačka dozví, čeho si protagonistka přeje dosáhnout, tím dříve jí bude jasné, čemu má ve filmu věnovat největší pozornost.<sup>133</sup>
3. Protagonistčin cíl se ve filmu (nejpozději) vyjeví prostřednictvím podnětné události, již musí divačka vidět, prožít.
4. Čím méně empatie pociťuje divačka vůči protagonistce, tím více jí musí protagonistka díky svým charakterovým (často protichůdným) vlastnostem překvapit, např. ve filmu *Drahokam, Red Rocket*.
5. Proměna něčeho (hlavní postavy či světa, který ji odklopuje) musí být ve filmu alespoň naznačena. Zároveň opravdová proměna hlavní postavy jen zřídka působí důvěryhodně a realisticky.

Podobně jako neexistuje postava bez děje, ani filmová autorka neexistuje bez divačky. Ovlivňují jedna druhou a existují díky sobě navzájem. Percepce filmu (sledování a poslech) je činnost, která od divačky vyžaduje její aktivní účast. Pokud předpokládáme, že hlavním cílem narativního filmu je to, že divačka během sledování zažije (nějaké) emoce, je hlavním úkolem autorky filmu ovlivňovat divaččinu interpretaci vyprávění a v důsledku toho částečně i její prožitek z filmu.

Když jsme jako studenti na FAMU konzultovali během dílen své scénáře a filmy s mentory, byly nám opakovaně kladeny otázky: „Kdo je hlavní postava, co chce, proč dělá to, co dělá, a jak se na konci filmu promění?“ Tyto opakující se otázky by měly být autorovi nápomocné, protože by měly pomoci objasnit, o čem se skutečně vypráví. Když studentka odpovídá na tyto otázky, rozhoduje se a tím stále přesněji vykresluje jádro svého vyprávění. Přestože se tímto procesem přibližuje k cílovému výtvaru, nerozvážné odpovědi na tyto otázky mohou představovat past, protože pod tlakem autorit a času se můžeme rozhodovat špatně, což má za následek dílo, ve kterém má hlavní postava sice cíl, motivaci a proměňuje se, ale je zcela odlišná od původního záměru autorky, čímž může ztratit kontakt s (svým) vyprávěním. I

---

<sup>133</sup>„Pokud je divák s cílem protagonisty obeznámen dostatečně brzy, umožní mu to lépe dosadit časové a modelové souvislosti.“ Viz ARONSONOVÁ, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění, 2014, s. 62.

přesto, že pro nás studenty mohl být tento proces nepříjemný, zároveň byl nezbytný, protože právě díky němu jsme si uvědomili, o čem skutečně a proč vůbec chceme vyprávět.

Přestože jsem se ve své práci pokusil podrobně popsat, co by film na strukturní úrovni měl a neměl obsahovat, aby divaččiny emoce dokázal nasměrovat k porozumění a procítění zobrazovaného tématu, jakožto filmový tvůrce jsem si vědom, že většina děl s univerzálním přesahem nevzniká díky znalostem scénářistických příruček, nýbrž díky autorčině potřebě vyprávět, která představuje jediný a skutečný základ každého vyprávění.

## 11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ A LITERATURY

### Literatura

ARISTOTELES. *Poetika*. Přeložil (úvod a poznámky) Kajetan Gantar. Lublaň: Študentska založba, 2012. ISBN 978-961-242-483-1

ARONSONOVÁ, Linda. *Scénář pro 21. století*. Přeložila Michaela Graeberová. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2

BORDWELL, David. *Pripoved v igranem filmu*. Přeložil Zdenko Vrdlovec, Slavica Jesenovec Petrović, Borut Petrović Jesenovec. Lublaň: UMco, d. d. (Samo Rugelj) a Slovenska kinoteka (Ivan Nedoh). UMco, 2012. ISBN 978-961-6803-37-3; 978-961-6803-38-0

BORDWELL, David a THOMPSONOVÁ Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. Přeložili Dominková Petra, Hanzlík Jan, Kofroň Václav. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6

CAMUS, Albert. *Mýtus o Sisyfovi*. Přeložila Dagmar Steinová. Praha: Garamond, 2006. ISBN 80-86955-08-7

CARRIÈRE, Jean-Claude. *Vyprávět Příběh*. Přeložila Tereza Brdečková, Jiří Dědeček. Praha: Limonádový Joe, 2014. ISBN 978-80-905624-2-4

CÍSAŘ, Jan. *Základy dramaturgie*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2020. ISBN 978-80-7331-540-5

ECO, Umberto. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2004. ISBN 978-80-246-0740-5

MCKEE, Robert. *Character, The Art Of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. New York: Twelve, 2021. ISBN: 978-1-4555-9195-4

MCKEE, Robert. *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. London: Methuen, 1998. ISBN 978-0-413-71560-9

MELANIE, Anne Phillips a HUNTLEY Chris. *Dramatica: a new theory of story*. Burbank California: Screenplay Systems Incorporated, 2001. ISBN 0-918973-01-6

MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Přeložil Liška Tomáš, Valenta Jan. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6



VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2017. ISBN 978-80-7331-455-2

## Alternativní zdroje

ŠÁMAL, Matěj. *Duální koncepce postavy aneb když protagonista není hlavní postavou*. Praha 2017. Diplomová práce. Akademie múzických umění v Praze. Filmová fakulta. Katedra stříhové skladby.

TRAJKOV, Ivo. Přednášky „*Praktická dramaturgie*“, „*Postava*“ [nepublikovaný příspěvek]. Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění v Praze. Praha, 2018.

## Filmy

*Amadeus* (režie Miloš Forman, USA, 1984)

*Billy Elliot* (režie Stephen Daldry, Velká Británie / Francie, 2000)

*Casablanca* (režie Michael Curtiz, USA, 1942)

*Čelisti* (režie Steven Spielberg, USA, 1975)

*Divoké historky* (režie Damián Szifrón, Argentina / Španělsko 2014)

*Drahokam* (režie Benny Safdie, Josh Safdie, USA, 2019)

*Dva dny, jedna noc* (režie Jean-Pierre Dardenne, Luc Dardenne, Belgie / Itálie, 2014)

*Elvis* (režie Baz Luhrman, USA / Austrálie, 2022)

*Hanebný panchartí* (režie Quentin Tarantino, USA, 2009)

*Jackie* (režie Pablo Larraín, USA / Chile, 2016)

*Jezdec* (režie Chloé Zhao, USA, 2017)

*Kramerová versus Kramer* (režie Robert Benton, USA, 1979)

*Les - vidím tě všude* (režie Bence Fliegauf, Maďarsko, 2021)

*Mission: Impossible* (režie Christopher McQuarrie, USA, 2018)

*Pán prstenů* (režie Peter Jackson, USA / Nový Zéland, 2001).

*Paříž, 13. obvod* (režie Jacques Audiard, Francie, 2021)

*Paříž, Texas* (režie Wim Wenders, Velká Británie / Francie, 1984)

*Pretty Woman* (režie Garry Marshall, USA, 1990)

*Princezna Mononoke* (režie Hajao Mijazaki, Japonsko, 1997)

*Prolomit vlny* (režie Lars Von Trier, Dánsko, 1996)

*Půlnoční kovboj* (režie John Schlesinger, USA, 1969)

*Red Rocket* (režie Sean Baker, USA, 2021)

*Rodina Sopránů* (režie David Chase, USA, 1999-2007)

*Sedm samurajů* (režie Akira Kurosawa, Japonsko, 1954)

*Sladkých šestnáct let* (režie Ken Loach, Velká Británie / Německo, 2002)

*Trainspotting* (režie Danny Boyle, Velká Británie, 1996)