

Akademie múzických umění v Praze

Filmová a televizní fakulta

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Režie

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Dramaturgická analýza filmů rumunské nové vlny

Damián Vondrášek

Vedoucí práce: prof. Ing. Mgr. Pavel MAREK

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, srpen 2023

**The Academy of Performing Arts in Prague
Film and TV School**

Film, Television, Photography, and New Media
Directing

MASTER'S THESIS

Dramaturgical analysis of Romanian New Wave films

Damián Vondrášek

Thesis supervisor: prof. Ing. Mgr. Pavel MAREK

Awarded academic title: MgA.

Prague, August 2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci s názvem **Dramaturgická analýza filmů rumunské nové vlny** 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

Damián Vondrášek

Poděkování

Rád bych poděkoval katedře režie za zázemí a péči, kterou jsem zde po celou dobu studia pociťoval. Děkuji mým mentorům Jasmíně Blaževič a Bohdanu Slámovi, kteří mě vedli v rámci dílny a od kterých jsem se mnoho naučil.

Děkuji vedoucímu této práce Pavlu Markovi za jeho pomoc, vstřícnost a zejména pak za dílnu prvního ročníku, která mi otevřela cestu k dramatickému principu vyprávění a ze které čerpám dodnes.

Děkuji mým přátelům, se kterými jsme společně natočili všechny ty krátké filmy.

A v neposlední řadě děkuji Anně Zítové za nekonečnou podporu.

Abstrakt

Tato diplomová práce se zabývá dramaturgickými postupy a strukturou filmového díla. Čerpá z literatury tzv. filmových kuchařek, konkrétně z titulů *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* (Robert McKee, 1997), *Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need* (Blake Snyder, 2005) a *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (Syd Field, 1979). Zkoumá, shrnuje a porovnává postupy, které tyto tři knižní tituly nabízí, a následně tato zjištění aplikuje na film *4 měsíce, 3 týdny a 2 dny* (Cristian Mungiu, 2007), který patří mezi hlavní zástupce rumunské nové vlny. Cílem této práce je ověřit platnost těchto pravidel a pouček na poli autorského filmu oceňovaného na prestižních filmových festivalech.

Abstract

This diploma thesis deals with dramaturgical strategies and the structure of film work. It draws from the literature of so-called "film cookbooks", specifically from the titles *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* (Robert McKee, 1997), *Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need* (Blake Snyder, 2005) and *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (Syd Field, 1979). It examines, summarizes, and compares the practices presented by these three books and then applies these findings to the film *4 Months, 3 Weeks and 2 Days* (Cristian Mungiu, 2007), one of the main representatives of the Romanian New Wave. The aim of this work is to verify the validity of these rules and methods in the field of auteur films awarded at prestigious film festivals.

Obsah

| | |
|---|-----------|
| Úvod..... | 1 |
| 1 Základy dramatického vyprávění..... | 2 |
| 1.1 Vyprávět příběh, Jean-Claude Carrière..... | 2 |
| 1.2 Poetika, Aristotelés..... | 3 |
| 1.3 Pyramida dramatu, Gustav Freytag..... | 4 |
| 1.4 Estetika dramatického umění, Otakar Zich..... | 5 |
| 1.5 Dramatická situace, Jan Císař..... | 6 |
| 2 Scenáristické kuchařky..... | 7 |
| 2.1 Syd Field, Screenplay..... | 7 |
| 2.1.1 Paradigma..... | 8 |
| 2.1.2 Dramatická stavba..... | 9 |
| 2.1.3 Téma a postava v dramatické stavbě..... | 10 |
| 2.2 Robert McKee, Story..... | 13 |
| 2.2.1 Beat..... | 14 |
| 2.2.2 Premisa vs. Kontrolní idea..... | 15 |
| 2.2.3 Protagonista, konflikt a dilema..... | 16 |
| 2.2.4 Typy příběhu..... | 18 |
| 2.3 Blake Snyder, Save the Cat!..... | 20 |
| 2.3.1 Zachraň kočku..... | 21 |
| 2.3.2 Princip jeskynního muže..... | 22 |
| 2.3.3 Archetypy..... | 23 |
| 2.3.4 Deset typů zápletky..... | 24 |
| 2.3.5 Beat sheet..... | 26 |
| 3 Dramaturgická analýza..... | 30 |
| 3.1 Synopse..... | 30 |
| 3.2 Paradigma - Syd Field..... | 31 |
| 3.3 Dramatický princip - Robert McKee..... | 32 |
| 3.4 Beat Sheet - Blake Snyder..... | 33 |
| 3.5 Shrnutí..... | 34 |
| Závěr..... | 35 |
| Seznam použitých zdrojů..... | 36 |

Seznam zkratk:

- ad. - a další
- angl. - anglicky / v angličtině
- atd. - a tak dále
- BS2 - Blake Snyder's Beat Sheet
- rež. - režie
- s. - strana / na straně
- tzv. - takzvaný / takzvaně

Úvod

V této diplomové práci se zaměřím na dramaturgické postupy, které popisuje literatura o scenáristice a dramaturgii. Pro svojí zjednodušující a často také komerční povahu bývají tyto knihy někdy pejorativně označovány za tzv. scenáristické kuchařky. Zabývají se zákonitostmi a specifiky filmového vyprávění. Zkoumají základní stavební prvky filmového příběhu a věnují se struktuře filmového díla. Autoři v těchto knihách na základě svých profesních zkušeností představují ověřené postupy a metodiku, která by měla mít za výsledek, že bude jejich čtenář následně schopen vytvořit funkční filmový scénář. Z podstaty věci se nejedná o zcela exaktní obor, naopak je zde přítomná velká míra subjektivity, což dokazuje i velmi rozmanitý přístup autorů k dané problematice.

Nejprve z dostupné literatury zmapuji základní pojmy a historický vývoj tohoto oboru, a následně se konkrétněji zaměřím na knihy o stavbě filmového příběhu *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* (Robert McKee, 1997) a *Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need* (Blake Snyder, 2005). Jako porovnání k nim použiji zprofanované dílo *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (Syd Field, 1979), které je nejtypičtějším zástupcem literatury filmových kuchařek a ze kterého obě knihy částečně vycházejí. Výhodou těchto titulů je, že poskytují konkrétní a ucelený systém, který lze aplikovat v praxi, ať už při vytváření filmového scénáře, nebo při zpětné analýze již existujících filmů.

Mým cílem je nastudovat, shrnout a porovnat postupy, které tyto tři knižní tituly nabízí. Následně budu tato zjištění aplikovat na film *4 měsíce, 3 týdny a 2 dny* (Cristian Mungiu, 2007), který patří mezi hlavní zástupce tzv. rumunské nové vlny a který zaznamenal výrazný úspěch na poli festivalového uměleckého filmu. Ačkoliv se jedná o film umělecký a alternativní, rád bych zkoumal do jaké míry lze u něj objevit postupy popsané ve filmových kuchařkách. Moje hypotéza je, že tento snímek oceněný Zlatou palmou na festivalu v Cannes postupy z filmových kuchařek nedodrží, nebo přímo záměrně porušuje, a v rámci této práce se to pokusím ověřit.

Toto téma jsem si zvolil, protože dramaturgie a schopnost vystavět dramatický příběh je jednou z klíčových dovedností v profesi filmového režiséra. Ačkoliv jsem přesvědčený, že jde z velké části o intuitivní a hlavně pro každé dílo individuální postup, rád bych prozkoumal, do jaké míry jsou principy kuchařek využívány v uměleckém filmu.

1 Základy dramatického vyprávění

1.1 Vyprávět příběh, Jean-Claude Carrière

“Nikdy nemluvím o nějakých základních pravidlech scenáristiky, protože jsem přesvědčen, že v tomto oboru není zákonů a že scenáristé si mohou vymyslet cokoliv...Jenom jeden imperativ je jasný: totiž, že všechno, co vyprávíme, musí být zajímavé.”¹

Na úvod této práce bych rád uvedl antitezi k filmovým kuchařkám. Francouzský scenárista a jeden ze zakladatelů prestižní filmové školy La Fémis v Paříži, Jean-Claude Carrière ve svém souborném vydání přednášek *Vyprávět příběh* přistupuje k struktuře vyprávění velmi svobodně. Nemá tendenci se uchylovat ke zkratkám a technicky analyzovat svoje postupy při psaní scénáře. V tomto souboru přednášek má spíše za cíl řešit příběh z principiálního hlediska - jeho hodnotu a úlohu ve společnosti, ale také rizika, kterým s neustálou společenskou proměnou čelí. Volnou formou zde mapuje dějiny příběhu. Popisuje zde zvláštní úlohu eposu, který od počátku věků vytvářel identitu civilizací a pomáhal jim překlenout těžké časy; nebo vznik bajek, které v sobě nesly důležité mravní ponaučení. Zmiňuje i proměny vnímání autorství - od mýtů a náboženských příběhů, které autora z principu nemají, přes starodávné vypravěče příběhů, kteří se naopak těšili velké úctě, až po historicky nejasný, ale přelomový zrod divadla a velkých dramatiků. Klíčovou úlohu divadla spatřuje v kolektivním prožitku, který v sobě nese tolik potřebné očištění základních emocí.

Carrière neposkytuje prakticky žádné návody, naopak vybízí k síle imaginace a individualitě každého autora. Zdůrazňuje, že všichni máme v sobě přirozeně vštípené principy tragédie z klasických příběhů a pohádek. Zároveň ale dodává, že vědomé dodržování dramatického principu při psaní scénářů považuje za samozřejmost: *“Film není literatura...Literatura je pro film a pro scénář snad nejnebezpečnějším nepřítelem”²*. Filmový scénář se svojí dramatickou povahou od literatury, scenárista nesmí podlehnout snadnosti vyprávění, ale musí hledat dramatická řešení, aby mohl komunikovat s divákem pomocí obrazu a jednání postav.

¹ CARRIÈRE, Jean-Claude. *Vyprávět příběh*. Vyd. v ČR 2. Přeložil Tereza BRDEČKOVÁ, přeložil Jiří DĚDEČEK. Praha: Limonádový Joe, 2014. ISBN 9788090562424, s. 13

² tamtéž, s. 14

1.2 Poetika, Aristotelés

Jedním ze zdrojů pro pochopení těchto dramatických zákonitostí mohou být právě scenáristické kuchařky, které se sice často nepovažují za hodnotnou literaturu, nicméně jimi pojmenované principy vychází už z divadelní teorie. Základy zkoumání dramatického umění položil už ve čtvrtém století před našim letopočtem řecký filosof Aristotelés. Ve svém spisu *Poetika* rozebírá formy básnictví, tedy i formy dramatické a epické. V dochovaných částech spisu se věnuje zejména tragédii, část o komedii se bohužel nedochovala.

Důvody vzniku poezie vidí Aristotelés v lidské přirozenosti nápodoby (*mimesis*), prostřednictvím které se lidé učí a zároveň jim přináší radost. Název drama vychází ze zobrazování lidského jednání (z dórského slova *draó*, tedy *činit, konat, jednat*)³. Tragédii Aristotelés definuje jako *“zobrazení vážného a uceleného děje..., který se nevypráví, ale předvádějí se jednající postavy a soucitem a strachem se dosahuje očištění takových pocitů”*⁴. Tragédie podle něj odstraňuje úzkostné pocity duše vzbuzováním právě těchto dvou základních emocí - soucitu a strachu, tento moment emocionálního očištění nazývá *katarze*. Komedie analogicky pracuje s emocemi radosti a směšnosti. Tragédie má zobrazovat postavy ctnostnější, než jaké ve skutečnosti jsou, komedie naopak zobrazuje postavy horší, než ve skutečnosti jsou, z čehož pramení smích. Úkolem básníka není líčit, co se skutečně stalo, ale to, co by se podle pravděpodobnosti stát mohlo. Podstatou děje dramatu je podle něj proměna, a to ze štěstí v neštěstí, nebo naopak z neštěstí ve štěstí.

Důležitá je podle Aristotela také jednota příběhu. Varuje před tvorbou epickou a epizodickou, která pro drama není vhodná kvůli dějové mnohosti a nepřiměřenému rozsahu. Za prioritu považuje sestavení událostí, protože tragédie podle něj není zobrazením lidí, nýbrž jednání a života, štěstí a neštěstí. Aristotelés tedy dává přednost struktuře a ději před postavami. Celek je podle něj to, co má začátek, střed a konec. Dobře sestavený děj nesmí začínat odkudkoliv a končit kdekoliv. Strukturu tragédie dělí na dvě části. První je zápletka, která je vše od začátku děje spolu s událostmi, k nimž došlo mimo vlastní hru, až do bodu, kde začíná obrat ke štěstí, nebo k neštěstí. Vše, co po tomto bodu následuje, nazývá rozuzlení.

Vyjmenovává také základní elementy tragédie, mezi které patří *peripetie*, tedy obrat, neboli přeměna probíhající události v její opak. Dále pak *anagnorize*, tedy přeměna neznalosti v

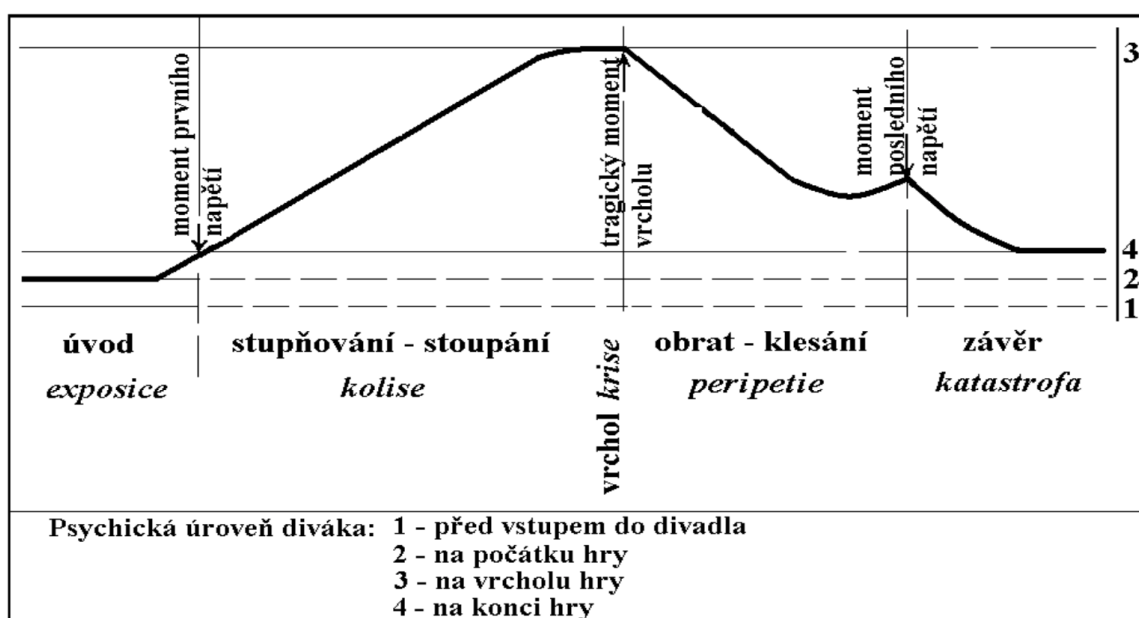
³ CÍSAŘ, Jan. *Základy dramaturgie*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2009. ISBN 9788073311469, s. 22

⁴ ARISTOTELÉS. *Poetika: řecko-česky*. Praha: OIKOYMENH, 2008. Knihovna antické tradice. ISBN 9788072981311, s. 59

poznání, například když jedna postava pozná a odhalí postavu jinou. Třetí je potom *pathos*, tedy drastický výjev násilí, útrap nebo smrti. Aristotelés tak ustanovil základní pojmy dramatického umění a zejména jeho strukturální rozdělení dramatického díla se stalo později inspirací pro další metodiku a je základem tříaktové struktury, jak ji známe dnes.

1.3 Pyramida dramatu, Gustav Freytag

Notoricky známé rozdělení dramatu na pět částí: *expozice*, *kolize*, *krize*, *peripetie*, *katastrofa*, které je Aristotelovi někdy mylně přisuzováno, ale přichází až mnohem později v 19. století, patrně od německého dramatika a teoretika Gustava Freytaga⁵.



Obrázek výše znázorňuje jeho diagram Pyramidy dramatu⁶. Ke čtyřem časovým úsekům děje dramatu *expozice*, *kolize*, *peripetie* a *katastrofa* také připojuje tři body, které nazývá *moment prvního napětí*, *tragický moment vrcholu (krize)* a *moment posledního napětí*. Na tento systém dělení následně navazuje řada dalších teoretiků divadla a následně se hojně přejímá i pro nově vzniklé medium filmu.

⁵ DUFEK, Jiří. *Několik základních dramaturgických pojmů*. In: Antologie textů k úvodům. Praha: FAMU, 2006, s. 45

⁶ obrázek převzatý z: DUFEK, Jiří. *Několik základních dramaturgických pojmů*. In: Antologie textů k úvodům. Praha: FAMU, 2006, s. 46

1.4 Estetika dramatického umění, Otakar Zich

Další zásadní pojmy pro pochopení dramatické struktury lze najít v díle *Estetika dramatického umění* (1931). Český hudební skladatel a estetik Otakar Zich zde uvádí: *“Pozorujeme-li jednání jiných lidí, ať v životě, či na scéně, vybavujeme si své vlastní zkušenosti motorické zcela bezděčně, ani o tom nevědouce; vybavují se nám tím hojněji a mocněji, čím dokonaleji se do nich druhých vžíváme.”*⁷ Tento proces podle něj funguje na asociativním principu. Tedy, že veškeré představy, které v nás dílo vyvolává, jsme již měli obsažené v sobě, na základě naší předchozí vnější nebo vnitřní životní zkušenosti. Velký prostor věnuje také definici *dramatické osoby* a hercově úloze při jejím ztvárnění. *“Děj dramatu je tvořen jedině osobami dramatu; tj. tento děj není něco mimo ně, čeho by se osoby ty snad jen zúčastnily: ony jej přímo dělají.”*⁸ V tomto ohledu už se rozchází s Aristotelem, jelikož staví postavy do středobodu dramatického umění. *“Aby vznikl dramatický děj je zapotřebí nejméně dvou navzájem samostatně jednajících osob.”*⁹ Zavádí pojem *dramatická relace*, kterým pojmenovává vztahy mezi *dramatickými osobami*, které jsou v příčinné souvislosti s jejich jednáním. Důležité je, že *dramatická relace* mezi postavami se na časové ose v průběhu *dramatického děje* proměňuje a je tedy dynamická. Dále dodává, že časová a prostorová pospolitost je nutný předpoklad k tomu, aby mohly *dramatické osoby* jednat, navzájem se ovlivňovat a tím se navzájem nutit k dalšímu jednání. Čímž se postupně dostává k definici základního stavebního prvku dramatického umění: *“Pro tvorbu dramatickou (rozumí se: dobrou!) tedy platí..., že na počátku je (dramatická) situace.”*¹⁰ Tuto *dramatickou situaci* definuje jako názorný vztah *dramatických relací* v určitém časovém úseku děje. A děj dramatu podle něj není nic jiného, než posloupná syntéza dramatických situací.¹¹ S přibývajícím počtem *dramatických osob* zapojených v *dramatické situaci* roste i její složitost.

⁷ ZICH, Otakar a Ivo OSOLSOBĚ. *Estetika dramatického umění: teoretická dramaturgie*. Praha: Panorama, 1986, s. 39

⁸ tamtéž, s. 37

⁹ tamtéž, s. 137

¹⁰ tamtéž, s. 67

¹¹ tamtéž, s. 146

1.5 Dramatická situace, Jan Císař

Z jeho díla vychází a dále rozvíjí definici *dramatické situace* český divadelní pedagog, dramaturg a teoretik Jan Císař v knize *Základy dramaturgie* z roku 2009. Situace je podle něj *“postavení jedné nebo několika osob v určitém čase a prostoru či souhrn určitých podmínek nejrůznějšího druhu, které charakterizují stav určitého jevu.”*¹² A tamtéž dodává, že dramatická je potom taková situace, kdy se *“v souhrnu podmínek nějakého jevu či v postavení některého člověka nashromáždila řada rozporuplných a těžko řešitelných momentů, které se rozvíjejí rychlým spádem a mohou přerůst do ostrých konfliktů s velkými důsledky.”* Kompletní termín potom podle Císaře zní *dramatická situace dramatu*, který odkazuje na to, že na rozdíl od skutečného života je v dramatu nutné, aby všechny složky dramatické situace vedly k jednání člověka. *“Jednání postav v dramatické situaci dramatu je jednání, které usiluje řešit činem, skutkem, konkrétní situaci, v níž lidé - řečeno co nejjednodušeji - nemohou dále žít. V tom je další naléhavost dramatické situace dramatu. Nemůže nechat lidem na vybranou, zda budou nebo nebudou jednat. Nemohou-li žít, tak jak žijí, stává-li se jejich existence nemožnou, potom prostě jednat za každou cenu musí. ...Dobré drama je takové, které všechny své postavy do takovéto pozice uvádí.”* Císař zde pojmenovává naprosto zásadní princip dramatické tvorby.¹³

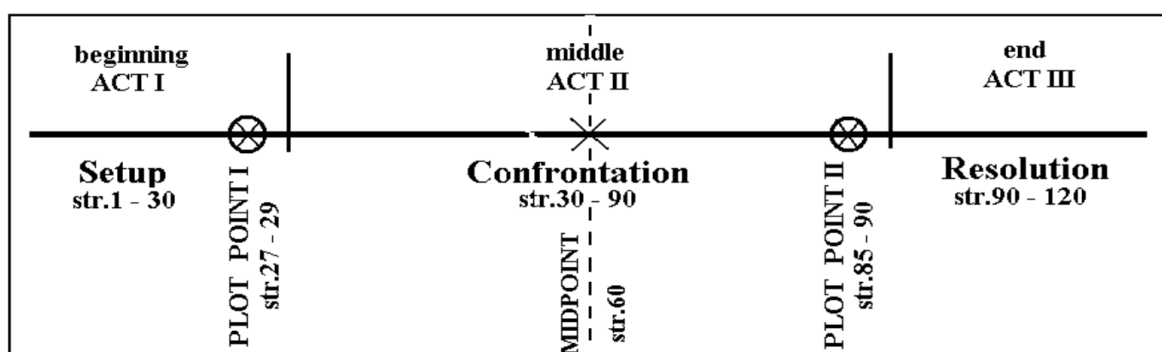
¹² CÍSAŘ, Jan. *Základy dramaturgie*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2009. ISBN 9788073311469, s. 22

¹³ Císařovo dvojí použití slova *drama* v pojmu *dramatická situace dramatu* se nejeví jako zcela nezbytné, jelikož už Zich používá a definuje slovo *dramatická*, nikoliv v kontextu všeobecného významu tohoto slova, ale právě jako vztahující se k dramatu a tedy k jednání.

2 Scenáristické kuchařky

2.1 Syd Field, Screenplay

Syd Field v roce 1979 vydal svou knihu, která se u nás vyšla pod názvem *Jak napsat dobrý scénář*. Já vycházím z jeho poslední v angličtině vydané revize z roku 2005 s originálním názvem *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*¹⁴, tedy v českém doslovném překladu *Scénář: Základy scénáristiky*. Jedná se o velmi populární dílo, jelikož bazální a jednoduše srozumitelnou formou shrnuje základní zákonitosti fungování filmového scénáře. Jeho ústřední teorií je strukturální rozdělení filmového scénáře nazývané *Paradigma*, jehož diagram vypadá následovně¹⁵:



Syd Field dělí scénář na tři dějství, které nazývá *expozice*, *konfrontace* a *rozuzlení*, které rozdělují dva *body obratu*. Jedná se tedy o naprostou analogii uspořádání dramatu podle Freytaga, pouze s mírnou úpravou terminologie. Syd Field ale navíc prosazuje velmi přesné umístění *bodů obratu* v rámci filmového scénáře. Ve standardním formátování scénáře, kdy se jedna strana textu přibližně rovná jedné minutě filmu, má scénář přibližně 120 stran. První dějství, tedy *expozice* (v angličtině *Set-up*) by podle Fielda mělo mít délku do třiceti stran. *První bod obratu* (angl. *Plot point 1*) přichází nejpozději mezi stranami 20 až 30 a posouvá příběh do druhého dějství. Následuje šedesát stran *konfrontace* (angl. *Confrontation*), které v půlce předělují *Midpoint*. Zhruba mezi stranami 85 až 90 přichází *druhý bod obratu* (angl. *Plot point 2*) a na posledních zhruba třiceti stranách se odehrává třetí dějství, které nazývá *rozuzlení* (angl. *Resolution*).

¹⁴ FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 9780385339032.

¹⁵ obrázek převzatý z: DUFEK, Jiří. *Několik základních dramaturgických pojmů*. In: Antologie textů k úvodům. Praha: FAMU, 2006, s. 45

2.1.1 Paradigma

K *Paradigmatu* dále uvádí, že se jedná o formu, ale nikoliv formuli, jak si někteří chybně myslí. Je to páteř, která drží příběh pohromadě, ale zároveň je důležité si uvědomit, že příběh určuje strukturu, nikoliv naopak. Field se nezmiňuje o Freytagovi, ale dle svých slov vychází z Aristotelovského pozorování, že příběh má začátek, střed a konec. Zároveň ale dodává i citát francouzského režiséra Jean-Luca Godarda, který toto tvrzení doplnil o dovětek: *“Film má začátek, střed a konec, ale ne nutně v tomto pořadí”*¹⁶. Tento věčný princip je základem tříaktové struktury, tedy jednotného celku tvořeného třemi částmi - dějstvími. Dějství je ucelená samostatná jednotka vyprávění.

Expozice má podle Fielda v první řadě nastavit, o čem a o kom následující příběh bude. Musí představit *protagonistu*, *dramatickou premisu* a *dramatickou situaci* a seznámit nás se vztahy mezi *protagonistou* a ostatními postavami. Na toto všechno má scenárista jen asi zhruba deset stran scénáře, tedy deset minut filmu, aby neztratil pozornost diváka. Protože nejpozději po deseti minutách, by měl přijít tzv. *Inciting incident*. Jedná se o důležitý prvek prvního dějství, který má dvě funkce. Zaprvé je to událost, která přitahuje divákovu pozornost a vzbudí v něm zájem. Zadruhé je to událost, která uvede příběh do pohybu. Následně po tomto incidentu přichází další prvek, ještě důležitější, tzv. *Key incident*. Zatímco *Inciting incident* nemusí nutně souviset s protagonistou, ale váže se hlavně na děj, *Key incident* je událost, která zaprvé vtáhne protagonistu do běhu událostí hlavního děje a zadruhé nastavuje, o čem následující děj bude. Rozdíl mezi *Key incident* a *dramatickou premisou* je v tom, že zatímco *dramatická premisa* je většinou v dialogu pojmenovaný koncept, o čem příběh je, tak *Key incident* už je dramatická manifestace toho, o čem příběh bude. Tento incident je někdy úzce napojený na *první bod obratu*. Bod obratu je obecně jakýkoliv incident nebo událost, která je spjata s jednáním a proměnou běhu událostí. Field dále uvádí, že bod obratu je vždy spjatý s protagonistou. Ve scénáři je zpravidla přítomná celá řada menších bodů obratu a pak dva hlavní body obratu, které akcelerují vyprávění, radikálně proměňují děj a podnítlí přechod do dalšího dějství. *První bod obratu* je takový moment, kdy se protagonista definitivně rozhodne vydat se za svojí *dramatickou potřebou*, a to i přes překážky, které mu nutně budou stát v cestě.

Během *konfrontace* protagonista čelí sérii překážek, které mu brání v dosažení jeho *dramatické potřeby*. Konflikt a překonávání překážek, vnitřních i vnějších, je hlavní složkou každého dramatu i komedie. Hlavním úkolem scenáristy je vytvořit jich dostatek, aby bylo

¹⁶ FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 9780385339032. s. 20

sledování pro diváka dostatečně zajímavé. V tomto tvrzení lze ostatně najít shodu s citací Carriera v úvodu první kapitoly této práce. V půlce druhého dějství se nachází tzv. *Midpoint*. Nicméně ačkoliv je tento bod většinou přítomný ve Fieldových diagramech, v této knize k němu uvádí pouze velmi obecnou definici: “*Midpoint je moment ve vývoji příběhu - incident, epizoda nebo událost, ke které dojde kolem strany 60. Může to být scéna nebo sekvence, významná událost, poznání, nebo replika dialogu. Jeho funkcí je posouvat příběh kupředu.*”¹⁷ Dále na konci druhého dějství přichází *druhý bod obratu*, který je podle Fielda velmi podobný *prvnímu bodu obratu*, s tím rozdílem, že posouvá příběh do třetího dějství a nasměruje protagonistu směrem k rozuzlení příběhu.

Je třeba pamatovat, že třetí dějství není pouze konec. *Rozuzlení* je ucelená samostatná dramatická jednotka, ve kterém dochází k dramatickému řešení a rozřešení celého příběhu. Samotný konec pak může být šťastný, smutný nebo dvojznačný. Pokud si ale scénárista není jistý, jak příběh zakončit, doporučuje Field šťastný konec. Diváci pak odcházejí z kina povznesení, naplnění a duševně vyrovnaní.

Field dále doporučuje nikdy nezačínat psát scénář, dokud scénárista nemá definovaný začátek, *první bod obratu*, *druhý bod obratu* a konec. Jakmile se scénárista ocitne v procesu psaní, začne ztrácet pojem o celkové struktuře příběhu. Tyto čtyři elementy proto slouží jako orientační body. A zároveň dodává „*Paradigma je pouze pomůcka, nikoliv dogma! Psát a koncipovat scénář ryze podle něj, to nefunguje – v první řadě důvěřujte svému příběhu, aby vám sám napověděl, jaké scény máte napsat, a jaké ne.*“¹⁸

2.1.2 Dramatická stavba

Podle vlastních slov Syd Field svojí knihu nepovažuje za “návod”. Podle něj jednoduše nelze nikoho jenom tak naučit, jak napsat dobrý scénář. Naučit se to musí každý autor sám. Syd Field se na začátku své kariéry živil tím, že psal posudky na scénáře pro hollywoodská studia. Měl za úkol číst velké množství scénářů a díky tomu si postupně vytvořil vlastní systém. Zjistil například, že scénáře, které se mu četly dobře a měly po literární stránce

¹⁷ citace v anglickém originále: “*The Mid-Point is a story progression point, an incident, episode, or event, that occurs around page 60. It could be a scene or sequence, a major event, or an understanding or line of dialogue. Its function is to move the story forward.*”, s. 212

¹⁸ citace v anglickém originále: “*The paradigm is only a guide, not an absolute! Writing a screenplay that way doesn't work—trust your story to tell you what you need to know, what scenes you need to write, or what scenes not to write.*”, s. 163

vysokou úroveň, byly zároveň většinou ty, které fungovaly nejméně. Stejně jako Jean-Claude Carrière proto varuje před literárností. Vysvětluje, že romány mají svoje těžiště uvnitř mysli hlavní postavy, skrze jejíž perspektivu se příběh odehrává. Tato perspektiva je implicitně daná, stejně jako čtenářská identifikace s ní, spisovatel tak může snadno komunikovat skrze emoce, vnitřní pochody, názory a sny svojí postavy, které vykreslí v textu. Film ale komunikuje zcela odlišně - formou obrazu a skrze sledování postav a jejich jednání. Pro vytvoření identifikace s postavou je proto potřeba naučit se principy dramatické stavby. K sepsání této knihy Fielda vedla právě snaha zkoumat scenáristické řemeslo a objasnit základy dramatické stavby. Film považuje za kombinaci umění a vědy. Scenáristika je podle něj kreativní proces, ale zároveň řemeslo, které si lze osvojit a naučit. Scénář definuje jako *“příběh vyprávěný obrazem, dialogem a popisem děje, umístěný do kontextu dramatické stavby”*.¹⁹ *Dramatickou stavbu* definuje jako: *“lineární uspořádání navzájem souvisejících incidentů a událostí, které vede k dramatickému rozuzlení.”*²⁰ Vyprávět příběh podle něj znamená vytvořit *postavy*, představit tzv. *dramatickou premisu* (angl. *dramatic premise*), tedy předznamenání toho, o čem příběh bude, a *dramatickou situaci* (angl. *dramatic situation*), tedy okolnosti, které obklopují jednání postav. Dále je třeba vytvořit překážky, které jsou postavy nucené překonávat, a následně vedou příběh k rozuzlení. Jak opakovaně ve své knize uvádí: *“Drama se rovná konflikt. Bez konfliktu není akce, bez akce není postava, bez postavy není příběh a bez příběhu není scénář”*.²¹

2.1.3 Téma a postava v dramatické stavbě

Na začátku celého procesu většinou bývá *idea* (tedy nápad, nebo myšlenka). Ale k tomu, aby se mohla idea zhmotnit, je potřeba najít *téma*, tedy o čem příběh je. *Téma* se podle Fielda sestává ze dvou základních elementů, kterými jsou *postava* a *děj*, které *téma* zosobňují. Každý scénář nese určité *téma* skrze dramatizaci těchto dvou elementů. Každý scenárista si musí před začátkem psaní ujasnit, o čem a o kom chce vyprávět. *Děj* dále dělí na *fyzický*, tedy to, co se děje navenek, a *citový*, tedy to, co se odehrává uvnitř postavy. Na začátku hledání *postavy* je nejdříve třeba určit její *dramatickou potřebu* (angl. *dramatic need*), kterou Field definuje jako to, co postava chce a čeho se v průběhu scénáře snaží dosáhnout, co jí

¹⁹ citace v anglickém originále: *“A screenplay is a story told with pictures, in dialogue and description, and placed within the dramatic structure.”*, s. 2

²⁰ citace v anglickém originále: *“Linear arrangement of related incidents, episodes, or events leading to a dramatic resolution.”*, s. 29

²¹ citace v anglickém originále: *“Drama is conflict: Without conflict you have no action; without action you have no character; without character you have no story; and without story you have no screenplay.”*, s. 25

pohání k překonání překážek a k rozuzlení příběhu. Je to cíl, kterého podle záměru scénáristy postava na konci může nebo nemusí dosáhnout. Tato *dramatická potřeba* pak vytváří *jednání* postavy, které jediné postavu vytváří a definuje. *“Postava se rovná jednání. Postava je to, co dělá, nikoliv to, co říká.”*²² Důležité podle Fielda je také odlišit reakci a akci. Pokud protagonista pouze reaguje na okolnosti a je neustále v jejich vleku, pak se nejedná v pravém smyslu slova o akci, tedy jednání. V takovém případě hrozí, že protagonista bude pasivní nebude budit dostatečný zájem u diváků a vyprávění ztratí dramatický tah. Pro film je ideální *aktivní protagonista*, který se nejpozději v průběhu děje rozhodne nebýt už dál ve vleku událostí a začne aktivně jednat a vzdorovat okolnostem skrze vlastní strategie a činy.

Kvalitní postava musí podle Fielda mít definované čtyři základní elementy - již zmíněnou *dramatickou potřebu* a dále *úhel pohledu* (angl. *point of view*), *postoj* (angl. *attitude*) a *proměnu* (angl. *change*). *Úhel pohledu* souhrn charakteristiky toho, jak postava nahlíží na svět kolem sebe, v co věří a jaké má hodnoty. Tedy všechno, co postavě přisuzuje její role a postavení ve společnosti a sama postava na to nemá racionální vliv. *Postoj* definuje Field jako vzorce chování, které jsou naopak racionálním rozhodnutím postavy, tedy například, jak se postava vědomě chová v určitých situacích, jaký dává najevo postoj k určitým tématům a jaké má názory. Posledním elementem je *proměna*, kterou Field považuje za důležitou, ale zároveň uvádí, že scénárista se může záměrně rozhodnout, že se jeho postava v rámci příběhu nepromění. S proměnou souvisí také termín *Klenba postavy* (angl. *character arc*), který pojmenovává celkovou proměnu, kterou postava v průběhu příběhu projde.

Na téma *postava* už dále Field nabízí spíše postupy praktického rázu, přesto je stručně shrnu, protože se to úzce váže na dramatickou stavbu příběhu. Charakteristiku postavy Field dělí do dvou kategorií - *vnitřní život* a *vnější život*. *Vnitřní život* postavy sahá od jejího narození až do momentu začátku filmu, a mapuje, jak se utvářel charakter postavy. Pro hlubší poznání této sféry doporučuje Field napsat postavě její biografii. Do *vnitřního života* patří také výše definované elementy *dramatická potřeba*, *úhel pohledu*, *postoj* a *proměna*. Oproti tomu *vnější život* se odehrává od začátku filmu až do jeho konce, a je to charakter postavy, který se divákovi se ukazuje a odkrývá skrze jednání. *Vnější život* postavy Field dále dělí na *profesní život* (tedy například čím se postava živí, jaký má vztah ke svojí profesi, jaký má vztah s kolegy a nadřízenými), *osobní život* (tedy vše, co se týká vztahů s rodinou a přáteli, milostných vztahů, sexu a intimity) a *soukromý život* (co dělá postava, když je o samotě; jaké má koníčky). Field dále radí, že při psaní postav je třeba neustále pamatovat na to, že scénárista sám není svoje postava. Je třeba si správně formulovat otázky - nikoliv “Co

²² citace v anglickém originále: “Action is Character. What a person does is what he is, not what he says.”, s. 47

bych v dané situaci udělal?”, ale “Co by v dané situaci udělala moje postava?”. Obecně radí při procesu psaní používat vždy otázky, které začínají “Co?”, a ne “Proč?”. Otázka “Proč moje postava dělá...?” totiž vede k abstraktním odpovědím, zatímco otázka “Co vede mojí postavu k tomu, že dělá...?” lépe navede na konkrétní řešení. Bez znalosti všech těchto elementů nelze vytvořit plnohodnotnou postavu, která svým jednáním pohání dramatické vyprávění.

2.2 Robert McKee, Story

Robert McKee, podobně jako Syd Field, vychází ze své zkušenosti psaní posudků na filmové scénáře pro hollywoodská studia a podobně jako on se jako scenárista příliš neprosadil. Má za sebou také zkušenost divadelního herce a režiséra. Svoji knihu pojmenoval v doslovném překladu *Příběh: Podstata, struktura, styl a principy scenáristiky*²³. Podobně jako Syd Field koncipuje svojí knihu jako kombinaci motivační knihy pro scenáristy a učebnicí principů filmového vyprávění. Oproti Fieldovi ale věnuje mnohem méně prostoru svojí osobě a svým životním zážitkům. Lze u něj také nalézt podstatně méně dogmatických výroků, nicméně i on rozděluje scénáře na dobré a špatné, funkční a nefunkční, a také se nebojí ostré kritiky zavedených filmových tvůrců. Jeho pojetí scenáristické teorie je nicméně mnohem podrobnější a komplexnější.

Hned v úvodu knihy se jasně vymezuje proti dogmatickému přístupu. Všechna paradigmat a jednoduché scenáristické návody jsou podle něj nesmysl. Scenáristika je podle něj o principech, a ne o pravidlech. O mistrovském zvládnutí dovednosti, nikoliv o snaze trefit se do díry na trhu. Je o respektu k publiku a o důslednosti, nikoliv o hledání zkratk a kopírování úspěšných filmů. Velký důraz v úvodu klade McKee také na smysl příběhu. S příběhy v různé formě trávíme obrovské množství času a v našich životech hrají zásadní roli, je to naše "výzbroj do života". *"Příběh není únik od reality, naopak je to prostředek ke zkoumání reality, který nám pomáhá dát smysl chaosu, jenž nás obklopuje."*²⁴ Proto je důležité si zachovat a obnovovat dovednost vyprávět příběh, abychom jako společnost nezdegenerovali. Špatné vyprávění je totiž nuceno, proto aby si udrželo pozornost diváka, nahrazovat podstatné za spektakulární a upřímné za faleš. Podle McKeeho jsme v dnešní době svědky degradace příběhu. Lze to pozorovat na vzestupné tendenci zobrazování násilí, obscénnosti ve filmech, čím dál hlasitějším zvuku a agresivnějších formálních postupech, v Hollywoodu na překotné vizuální extravaganci a v Evropě na vzrůstajícím formálním manýrismu.²⁵ Podle autora to koreluje i se vztahem společnosti k základním hodnotám. Nacházíme se podle něj v době morálního a etického cynismu, relativismu a subjektivismu. Žijeme v době krize základních hodnot, a o to těžší je najít odvahu o nich vyprávět, navíc čím dál skeptičtějšímu publiku. *"Úpadek hodnot jde ruku v ruce s úpadkem příběhu."*²⁶ Podle McKeeho je tedy třeba o

²³ MCKEE, Robert. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. It Books, 1997. ISBN 9780060391683.

²⁴ citace v anglickém originále: "Story isn't a flight from reality but a vehicle that carries us on our search for reality, our best effort to make sense out of the anarchy of existence." s. 12

²⁵ jedná se o autorovu reflexi stavu kinematografie v roce 1997, nicméně minimálně v mainstreamové kinematografii to lze pozorovat nadále, a to se stoupající tendencí

²⁶ citace v anglickém originále: "This erosion of values has brought with it corresponding erosion of story." s.17

hodnoty dbát, nejen v příběhu, ale i v přístupu scénáristy ke svojí tvorbě. Dále je třeba mít mimo talentu i velkou míru odhodlání. Na to, jak vytvořit komplexní příběh, formule neexistuje, ale je bezpodmínečně nutné ovládnout formu dramatického vyprávění. Hlavním cílem totiž je vytvořit *dobrý příběh a dobře ho odvyprávět*. Jedná se ale o dlouhý proces, který často může zavést tvůrce do slepé uličky. Být dobrý autor neznámá jen schopnost vytvářet to dobré, ale stejně tak schopnost posoudit a eliminovat ve scénáři to špatné - jako banality, lži a faleš.

2.2.1 Beat

McKee na rozdíl od ostatních nevytváří rigidní model struktury scénáře, naopak se více soustředí na základní elementy příběhu a jejich souvztažnosti, ze kterých vytváří flexibilní systém. Jeho přemýšlení není lineární jako u Fielda, ale dalo by se označit za exponenciální. Pro jeho pochopení je nejprve třeba definovat základní pojmy, se kterými pracuje.

Ústřední pojem je *beat*, nebo také *dramatic beat*²⁷. Tento pojem je všeobecně používán a jedná se o nejmenší jednotku dramatické stavby. McKee *beat* definuje jako akci a reakci. Jedná se tedy o jednu výměnu chování nebo jednání - akci a reakci - mezi postavami uvnitř scény. Každá scéna je tedy složená ze série *beatů*.

Mezi důležité pojmy patří také *příběhová hodnota* (angl. *Story value*), což jsou podle McKeeho principiální kvality lidskosti, které se mohou proměnit v opak - z pozitivního stavu v negativní a obráceně. Pro představu, příklady hodnot v obou stavech jsou například tyto: síla/slabost, pravda/lež, moudrost/hloupost, svoboda/otroctví, láska/nenávist. Tento pozitivní nebo negativní stav určité *hodnoty* McKee nazývá *náboj* (angl. *charge*). Dále McKee definuje *příběhovou událost* (angl. *Story event*), což je významná změna v životě postavy dosažená skrze konflikt, která je vyjádřena a prožita skrze *příběhovou hodnotu*.

Na základě vysvětlení těchto pojmů můžeme pochopit jeho definici scény: "Scéna je jednání skrz konflikt ve více méně jednotném místě a čase, které v životě postavy promění náboj alespoň jedné hodnoty v postřehnutelné míře."²⁸ Zjednodušeně řečeno to znamená, že

²⁷ záměrně nepřekládám, protože slovo se hojně používá v této podobě - v překladu je ekvivalent slovo *úder*

²⁸ citace v anglickém originále: "A scene is an action through conflict in more or less continuous time and space that turns the value-charged condition of a character's life on at least one value with a degree of perceptible significance." s. 35

každá scéna má nějakou *hodnotu*, která je v sázce, o kterou se hraje a která může skončit v opačném *náboji*, buď v pozitivním nebo v negativním, podle toho v jakém stavu byla na začátku scény. McKee dále tvrdí, že ideální stav je, aby každá scéna ve scénáři byla zároveň i *příběhová událost*. Tedy, aby v každé scéně došlo skrze konflikt po sérii *beatů* (akcí a reakcí) mezi postavami k *vyvrcholení* (angl. *Climax*) a nejen k drobné, ale k výrazné změně *náboje* nějaké konkrétní *hodnoty* z pozitivní na negativní, nebo obráceně.

Nadřazená stavební jednotka *scény* je *sekvence*, ta se sestává ze série několika *scén* za sebou, obvykle dvou až pěti, která *vyvrcholí* výraznou změnou, která je větší než změny v jednotlivých *scénách*. Série několika *sekvencí* se nazývá podle McKeeho *dějství*.

Z toho je tedy patrný již zmíněný exponenciální způsob uvažování Roberta McKeeho. Série *beatů* tvoří *scénu*, která má svoje *vyvrcholení* - tedy svůj *Climax* a svojí změnu *hodnoty*. Série *scén* tvoří *sekvenci*, která má svůj o řád větší *Climax* a svojí o řád vyšší změnu *hodnoty*. Série *sekvencí* tvoří *dějství*, které má svůj o řád větší *Climax* a o řád větší změnu *hodnoty*. Vše výše zmíněno je samozřejmě manifestováno pouze skrze jednání postav a dramatickou akci, jak je již popsáno v předchozí kapitole. Dále je důležité dodat, že v každé scéně může dojít ke změně více různých *hodnot* různým směrem. A ve scéně následující se může proměnit zase jiná *hodnota*. Scény uvnitř *sekvence* tedy mohou být o sérii proměn různých *hodnot*, ale celkově směřují na konci *sekvence* ke konkrétní větší proměně nějaké významné *hodnoty*, která přímo souvisí, nebo se přímo souhrnně sestává z *hodnot* o úroveň níže. *Příběh* je nejvyšší řád, který se sestává ze série *dějství*, a který má na konci své hlavní *vyvrcholení příběhu* (angl. *Story climax*). Všechna předchozí *vyvrcholení scén, sekvencí a dějství* přinesla změnu, která se vždy mohla později znovu proměnit v opačný *náboj*. *Vyvrcholení příběhu*, tento *Story climax*, má ale zásadní rozdíl v tom, že změnu, kterou přináší, už dále nelze zvrátit.

2.2.2 Premisa vs. Kontrolní idea

Podobně analyticky postupuje McKee i ohledně tématu filmu. Například porovnání stavu *nábojů* a *hodnot* hlavní postavy na začátku filmu se stavem na konci filmu indikuje *klenbu filmu* (angl. *arc of the film*). Všechny změny *nábojů* *hodnot* signalizují jakou cestu hlavní postava urazila a jakou prošla proměnou - a tedy o čem film je. Dále dodává, že základním

předpokladem pro *klenbu filmu* (tedy ústřední změnu hlavní postavy na ploše filmu) je, že musí tato změna být absolutní a nevratná.²⁹

McKee dále uvádí, že ve vztahu k tématu filmu jsou klíčové dva elementy: *premisa* (angl. *Premise*) a *kontrolní idea* (angl. *Controlling idea*). *Premisa* pokládá základní tematickou otázku ve vazbě na zápletku příběhu. Nejklasičtěji bývá formulována jako “Co se stane, když...?”. A další průběh filmu by měl nabídnout odpověď na tuto otázku. *Kontrolní idea* je přímo ekvivalent tématu. Nejedná se o otázku, ale o konstatování, které shrnuje závěrečné vyznění příběhu, a to za použití *hodnoty*, která byla v sázce, a *příčiny*, proč se tomu tak stalo. Například seriál *Columbo* v hlavní roli s Peterem Falkem by mohl mít podle McKeeho tuto *kontrolní ideu* “Spravedlnost zvítězí, protože protagonista je chytřejší, než pachatelé”. Název *kontrolní idea* vychází z toho, že při psaní scénáře ji lze využívat “pro kontrolu” v případech, kdy tvůrce váhá, kterou z cest se v určitém momentu psaní vydat. Pojmenovává totiž cílové sdělení příběhu, ke kterému se chce tvůrce propracovat, a pomáhá tak udržovat dostředivost vyprávění.

V principu existují tři typy kontrolních idejí: *idealistická*, *pesimistická* a *ironická*, podle toho jaký má konec vyznění. *Kontrolní ideu* nazýváme *idealistickou*, pokud je u *hodnoty*, která byla v sázce, finální *náboj* pozitivní - příběh má tedy kladný konec, zosobňuje naději a optimismus. U *pesimistické* to platí obráceně. *Ironická kontrolní idea* je pak kombinace obojího, která nejvěrněji odráží protikladnost reality kolem nás³⁰.

2.2.3 Protagonista, konflikt a dilema

Na otázku, zda je důležitější příběh nebo postavy, McKee odpovídá, že tento spor považuje za bezpředmětný. Podle něj se jedná o spojené nádoby a nelze je od sebe jednoduše oddělovat³¹. Dále uvádí kritéria, které by protagonista měl splňovat. V první řadě má mít vůli a odhodlání jednat, což souvisí se základním principem dramatického principu vyprávění. Dále má mít vědomou touhu a s ní i skrytou, nevědomou touhu, které jsou navzájem v rozporu. Je nutné, aby měl patřičné schopnosti a atributy, které věrohodně umožní mu o tuto touhu usilovat, a musí dostat příležitost jí docílit. Může a nemusí být sympatický, ale nutně musí být hoden empatie³², která je nezbytná pro identifikaci diváka s postavou. Každá

²⁹ což vychází z dříve zmíněného popisu *Story climax*

³⁰ tamtéž, s. 125

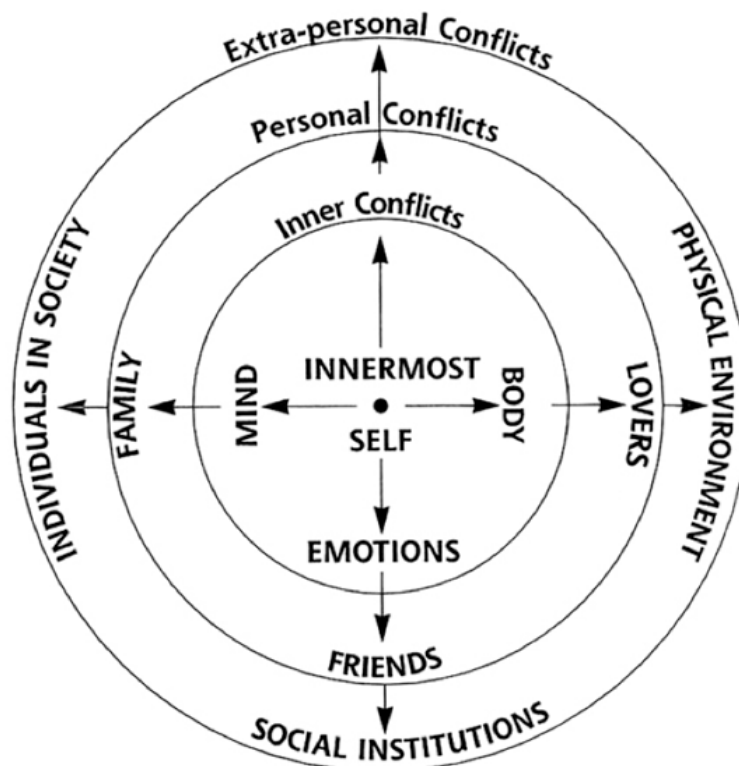
³¹ tamtéž, s. 100

³² tamtéž, s. 141

postava má určitou charakteristiku - tedy soubor vzhledových a povahových atributů, které jí přisoudíme. Skutečná povaha postavy se ale ukáže až skrze její rozhodnutí, které činí pod tlakem v rámci příběhu. Čím větší tlak tím hlubší poznání o postavě získáváme³³. Teprve skrze ono poznání se divák s postavou skutečně identifikuje. Funkcí struktury vyprávění je právě poskytovat gradující tlak, který nutí postavy do složitějších dilemat, a riskantnějších rozhodnutí a jednání až do roviny jejich nevědomí.³⁴ Právě vytváření dilemat je pro dramatické vyprávění klíčové. Volba mezi dobrým a špatným řešením není ve své podstatě žádná volba. Pokud je ale postava nucená volit ze dvou dobrých možností tu lepší, nebo ze dvou špatných možností volit menší zlo, v tu chvíli vzniká dilema. Právě rozhodnutí v takové obtížné chvíli divákovi možnost poznat postavu do větší hloubky³⁵.

McKee rozlišuje tři skupiny konfliktů - *vnitřní konflikty* (angl. *Inner conflicts*), *osobní konflikty* (angl. *Personal conflicts*) a *vnější konflikty* (angl. *Extra-personal conflicts*) a znázorňuje je na jednoduchém grafu³⁶.

THE THREE LEVELS OF CONFLICT



³³ tamtéž, s. 101

³⁴ tamtéž, s. 105

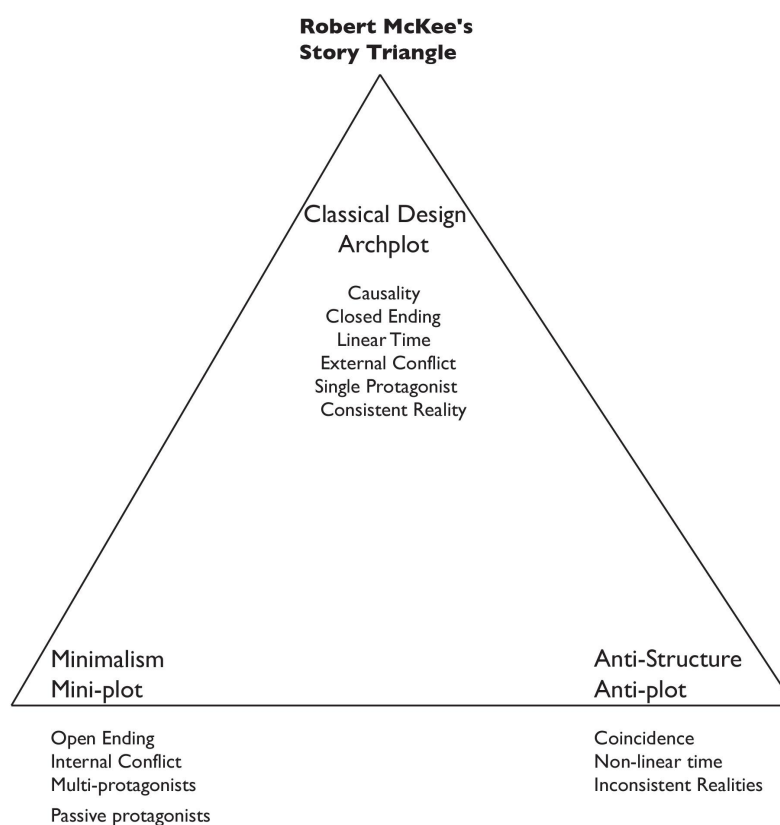
³⁵ tamtéž, s. 248

³⁶ zdroj obrázku: s. 146

V komplexním filmovém vyprávění by protagonista měl řešit konflikty ve všech třech úrovních zároveň. Při nevyváženosti tohoto principu hrozí zploštění příběhu typické pro určité žánry. Na *vnějším konfliktu* bývají postavené akční filmy, *osobní* i *vnitřní* konflikty jsou potlačené nebo zcela absentují. Pouze *osobní konflikty* jsou typické pro telenovely, kde se věnuje pozornost řešení partnerských, rodinných a přátelských vztahů. Pokud film obsahuje pouze *vnitřní konflikt* protagonisty, jedná se podle McKeeho o žánr *Proud vědomí* (angl. *Stream of Consciousness*), typický spíše pro literární formy³⁷.

2.2.4 Typy příběhu

Podle atributů příběhu McKee navrhuje rozdělení typů příběhu do tří skupin a znázorňuje je v diagramu ve formě trojúhelníku³⁸



Do první skupiny, kterou nazývá *Klasický design* (angl. *Classical Design*) patří *“Příběhy s aktivním protagonistou, který bojuje proti primárně externím silám antagonismu ve snaze*

³⁷ tamtéž, s. 213

³⁸ zdroj obrázku s. 45

*dosáhnout svého cíle v kontinuálním čase a v rámci konzistentní a kauzálně propojené fikční reality až do uzavřeného konce s absolutní a nezvratnou změnou.*³⁹

Pokud některé z těchto kritérií film nedodrží, pak spadá do dvou alternativních skupin, které McKee nazývá *minimalismus* (angl. *Minimalism* nebo také *Mini-plot*) a *antistruktura* (angl. *Anti-Structure* nebo také *Anti-plot*). Pro filmy ze skupiny *minimalismus* je typické, že mají otevřený konec, jsou postavené na vnitřním konfliktu, mají více protagonistů, nebo je jejich hlavní postava pasivní. *Antistruktura* je případ, kdy film pracuje s náhodou místo kauzality, s nelineárním časem, nebo nekonzistentí realitou.

Na rozdíl od Fielda a Snydera považuje McKee tyto alternativní cesty za zcela legitimní, ale zároveň filmové tvůrce nabádá, aby, dříve než se do této alternativy pustí, byli dostatečně znalí *klasického designu*. Zejména pro nezkušené tvůrce je totiž typické, že se pouštějí po vzoru velikánů kinematografie jako Ingmar Bergman nebo Federico Fellini rovnou do alternativních forem. I tito klasičtí tvůrci ale podle McKeeho nejdříve ovládli zákonitosti *klasického designu*⁴⁰.

³⁹ citace ze str. 45 v anglickém originále zní: *“Classical Design means a story built around an active protagonist who struggles against primarily external forces of antagonism to pursue his/her desire, through continuous time, within a consistent and causally connected fictional reality, to a closed ending of absolute, irreversible change.”*

⁴⁰ tamtéž, s. 64

2.3 Blake Snyder, Save the Cat!

Kniha z roku 2005⁴¹ nese záhadný název, který by českém překladu zněl *Zachraň kočku! Poslední kniha o scenáristice, kterou budete kdy potřebovat*. Autorem je Blake Snyder, předčasně zesnulý americký scenárista, který na rozdíl od ostatních autorů byl mimo lektora i aktivní scenárista, který se dle svých slov prosadil v Hollywoodu. Napsal několik u nás méně známých filmů, spíše komediálních a lehčích žánrů, které ale měly komerční úspěch. Ve své knize vychází z díla svých předchůdců a cituje autory od Aristotela až po McKeeho, ale zároveň nabízí jakýsi zkoncentrovaný sumář obohacený o svůj vlastní vklad a zjištění. Koncepce knihy se nejvíce podobá přístupu Syda Fielda. Mezi oběma knihami lze najít mnoho podobností. Hned v úvodu je například výčet nadšených recenzí od vlivných lidí z oboru, kterým tato kniha pomohla uspět a pochopit zákonitosti dobrého scénáře. Autor celou svojí knihu od začátku zasazuje do jasného rámce - tato kniha je určena primárně pro scenáristy, kteří chtějí tvořit pro mainstreamový trh⁴². Jeho hlavní úběžník je, zda se scénář nakonec prodá či nikoliv. Sám autor totiž fungoval v komerčním tržním prostředí Hollywoodu a s každým novým scénářem musel následně svádět boj o to, zda se v tvrdé konkurenci látka prosadí a zda studio bude ochotné zaplatit za scénář nemalé peníze, a poslat ho do další fáze výroby. Z toho plyne určitý tlak na jednoduchá a zaručeně funkční řešení, které musí diváka zaujmout a pevně udržet jeho pozornost. Jazyk, který autor používá, by se dal ve srovnání s ostatními tituly označit za uvolněný, až drzý. Oslovuje čtenáře přímo a pohrává si s jeho čtenářským očekáváním. Píše stručně a úderně. Používá řadu hovorových výrazů a každému svému pravidlu vymýšlí chytlavou přezdívku. Funkčnost každého pravidla dokládá na řadě příkladů, zároveň se ani nevyhýbá ostré kritice existujících amerických filmů, na kterých demonstruje nefunkčnost na základě nedodržení určitého konkrétního pravidla. Velmi často se uchyluje ke kvalitativnímu hodnocení a rozlišuje filmy nebo jejich dílčí řešení na jednoduše "špatné", nebo "dobré". V tomto ohledu lze jeho přístup ve srovnání s ostatními autory označit za poměrně dogmatický, zároveň si to ale sám uvědomuje a otevřeně to v knize přiznává, nicméně je i tak skálopevně přesvědčený o své pravdě, kterou často verifikuje skrze zmínky o slavných tvůrcích, se kterými konkrétní pravidlo objevil, např. opakovaně zmiňuje spolupráci se Stevenem Spielbergem. Opakovaně také uvádí argument, že nedodržením pravidla autor riskuje, že se scénář zkrátka neprodá a skončí na hromadě odložených projektů.

⁴¹ SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 9781932907001.

⁴² zde vycházím z předmluvy na straně xvi, kde v anglickém originále stojí "That's why this book is primarily for those who want to master the mainstream film market".

Knihy je zaměřená velmi prakticky a je vystavěná jako chronologický návod, jak vytvořit funkční scénář. Prochází všemi fázemi vývoje látky od prvotního nápadu až po přepisování již hotového scénáře a zpětné řešení jeho nedostatků. V každém stádiu tohoto procesu vysvětluje zjednodušenou formou elementární zákonitosti a zároveň nabízí návody a funkční zkratky, které mají usnadnit práci a zároveň zajistit, že scénář bude s divákem komunikovat správně. Blake Snyder se v knize aktivně a přiznaně snaží prosadit některé mechanismy a pravidla jako svůj objev a dává jim i konkrétní rozverně názvy.

2.3.1 Zachraň kočku

Název knihy vychází z názvu jednoho z autorových základních pravidel, které určují, zda film bude mít u diváků úspěch, či nikoliv. Váže se k expozici filmu a řeší identifikaci diváka s hlavní postavou. Pravidlo *Save the Cat!* (v češtině „Zachraň kočku“) říká, že na začátku filmu je bezpodmínečně nutné, aby hlavní postava vykonala nějaké pozitivní lidské gesto, kterým si získá sympatie diváka⁴³. Je to jednoduchý mechanismus, jehož přítomnost ve scénáři způsobí, že divák začne mít zájem o hlavní postavu, začne s ní sympatizovat a bude ochotný s ní absolvovat sérii překážek, které následně přijdou. Zároveň se ale jedná o absolutní pravidlo, jehož nepřítomnost zároveň znamená zásadní nefunkčnost scénáře a ztrátu diváka. Scenárista nesmí předpokládat, že si divák oblíbí hlavní postavu jenom na základě vzhledu, hereckého obsazení, nebo jiných povrchních kritérií. Snyder dodává, že je nutné toto dodržet pokaždé znovu i u filmových pokračování, a uvádí příklad filmu *Lara Croft 2*, kde autoři pravidlo nedodrželi, což mělo za výsledek ztrátu zájmu o hlavní postavu, a celý film proto nefunguje. Jako pozitivní příklad Snyder uvádí například animovaný film *Aladin* od firmy *Disney*, kde se scenáristé potýkali s tím, že hlavní postava je dle předlohy amorální zloděj. Vytvořili proto expoziční scénu, kde Aladin sice ukradne jídlo, ale dělá to z nutnosti, protože je chudý a trpí hladem. Po honičce, ve které jen těsně unikne, má konečně příležitost se najíst, ale vidí hladové sirotky a svoje ukradené jídlo jim věnuje. Zároveň Snyder uvádí, že není nutné, aby se jednalo o gesto příliš patetické, okaté a předvídatelné. Úkolem scenáristy je přijít s vlastním inovativním řešením pro konkrétní postavu v konkrétním příběhu. Jako další příklad Snyder proto uvádí expozici *Pulp Fiction*, kde se režiséru Tarantinovi daří vytvořit identifikaci s ústřední dvojicí nájemných vrahů tak, že sledujeme jejich rozhovor o evropských názvech hamburgerů, tedy něco všedního a lidského. Z toho lze odvodit, že pravidlo *Save the Cat!* má poměrně volnou definici a tím i šanci na univerzální platnost.

⁴³ předmluva s. xv

2.3.2 Princip jeskynního muže

Na počátku tvorby filmového scénáře musí autor podle Snydera najít odpovědi na dvě zásadní otázky, “*co to je?*” a “*kdo v tom je?*” - tedy o čem příběh bude a kdo je protagonistou příběhu. Dále uvádí, že on sám je zvyklý začínat příběhem a až následně hledá pro příběh ideálního protagonistu⁴⁴. Ve vztahu zápletky doporučuje za protagonistu zvolit takovou postavu, která je v největším konfliktu se situací. Dále takovou, která má před sebou nejdelší cestu, v rovině emocionální proměny i v rovině jednání k dosažení svého cíle. V neposlední řadě pak Snyder doporučuje zvolit hlavní postavu tak, aby byla pro diváky atraktivní a aktuální⁴⁵. K tomuto uvádí, že sám má tendenci psát o postavách, kterým rozumí a které se mu demograficky podobají, ale zároveň před tímto nutkáním důrazně varuje. Důležitější je podle něj, aby postava odpovídala společenské poptávce a zajistila komerční úspěch filmu. V tomto ohledu se znovu projevuje Snyderův pragmatismus a tržní orientace. Dostává se do rozporu s Robertem McKee, který naopak na osobní vztah autora s látkou klade velký důraz.

Podle Snydera by měl ideální protagonista dále splňovat pět kritérií. Je to někdo, s kým se za prvé můžeme identifikovat. Za druhé se od něj můžeme něco naučit. Za třetí má pádný a závažný cíl. Za čtvrté je to někdo, o kom si myslíme, že si zaslouží vyhrát. Za páté pro dosažení cíle riskuje něco pravdivého a zásadního⁴⁶. Konkrétně používá slovo *primální* (angl. “*primal*”), které vysvětluje jako *něco*, čemu by porozuměl i jeskynní muž. Jedná se tedy o základní, prvotní, pudové a univerzálně srozumitelné principy a hodnoty, se kterými se identifikuje široké spektrum diváků a snadno si k nim vytváří osobní vazbu. Snyder opakovaně doporučuje, aby motivace postav, to co mají v sázce a další základní elementy příběhu, volil autor právě podle tohoto principu “jeskynního muže”, jedině tak bude výsledný scénář funkční, emocionálně působivý a komerčně úspěšný.

Mezi konkrétní příklady *primálních* motivací uvádí například touhu ochránit svojí rodinu, bránit svůj domov, najít si partnera, vykonat pomstu, nebo například přežít. Jedná se o základní principy zakódované v naší DNA, které velmi snadno aktivují divácký zájem a identifikaci s postavou a zápletkou. Pokud autor hledá sofistikovanější cesty a nerespektuje *primální* hodnoty, riskuje tak, že svoje diváky ztratí, nebo s nimi bude komunikovat pouze na racionální úrovni bez emocionálního účinku. Snyder radí, aby si v každý moment

⁴⁴ tamtéž, s. 49

⁴⁵ tamtéž, s. 53

⁴⁶ tamtéž, s. 62

pochybností scenárista kladl otázku, zda je jeho řešení dostatečně *primální*, a zda by mu porozuměl i jeskynní muž⁴⁷.

Dále Snyder uvádí, že mezi nejčastější chyby patří neaktivní, nebo falešně aktivní protagonista. Je nezbytně nutné, aby hlavní hrdina jednal a činil proaktivně rozhodnutí. Pokud pouze reaguje pod tlakem okolností, tak se v pravém smyslu slova nejedná o hrdinu⁴⁸. Mezi další časté chyby patří nedostatečné nastavení cíle hlavní postavy v expozici, který je pro celé vyprávění klíčový a musí být divákům známý a jasný. Dále pak radí řídit se jednoduchým pravidlem "*Nevysvětluj, ukaž!*" (angl. "*Show, don't tell!*") který souvisí se základními principy dramatického způsobu vyprávění⁴⁹.

2.3.3 Archetypy

Snyder rozděluje zápletky na deset skupin a podle jeho slov by měla naprostá většina filmů do jedné ze skupin zapadat. Čerpá u toho z klasických žánrů, ale místo výrazových prostředků se soustředí na povahu zápletky a ústřední konflikt. V některých případech pojmenovává základní stavební prvky a pravidla dané žánrové skupiny, které je nutné dodržet pro jeho funkčnost. Povinností scenáristy je podle Snydera tyto principy znát a mít je nastudované. Jedná se totiž o ustálené příběhy a zápletky, které máme hluboce zakořeněné. Divák automaticky očekává určitý průběh a odklon intuitivně pozná. Snyder dále uvádí, že pokud bychom hledali mezery a výjimky v jeho teorii, tak nechápeme její základní princip. Jedná se o archetypy příběhu, funkční a dobou prověřené. Mnoho rozličných filmů jsou z konstrukčního hlediska velmi podobné, nebo dokonce stejné. Pouze se mění okonosti a zasazení příběhu. *Čelisti* jsou variací na *mýtus o Minotaurovi*, stejně jako *Superman* je pouze variací na *Herkula*. Úkolem scenáristy je podle Snydera přijít s vlastní a originální variací na klasickou zápletku. Nejedná se o krádež, ale o přirozený "fyzikální" zákon vyprávění příběhů. Tento princip shrnuje klasickou větou producenta "*Dej mi to stejné, pouze jinak*"⁵⁰. Dále Snyder dodává, že stejně jako zápletky mají svoje ustálené archetypy, tak i mezi filmovými postavami a herci, kteří je ztvárňují, lze vysledovat opakující se vzorec. Každá generace má své herce, kteří v podobných rolích nahrazují generaci předchozí. Reprezentují stejné typy postav, ale jinak.

⁴⁷ tamtéž, s. 160

⁴⁸ tamtéž, s. 145

⁴⁹ tamtéž, s. 147

⁵⁰ tamtéž, s. 44, v anglickém originále "*Give me the same thing, only different.*"

2.3.4 Deset typů zápletky

Příšera v domě

Za příklady filmů uvádí *Čelisti* (1975, rež. Steven Spielberg), *Vetřelec* (1979, rež. Ridley Scott), *Vymítač ďábla* (1973, rež. William Friedkin) nebo *Jurský park* (1993, rež. Steven Spielberg) či *Osudová přitažlivost* (1987, rež. Adrian Lyne). Jedná se o žánr, který má hlubokou historii už od dob vyprávění u ohně. Příšera znamená přeneseně jakoukoliv formu ohrožení, nadpřirozenou či reálnou, zhmotněnou v těle, nehmotnou či dokonce abstraktní. Může to být osoba, ještě, mimozemšťan, virus či myšlenka. Dům je potom jakýkoliv prostor, který mají postavy potřebu ochránit. Je to žánr velmi *primální* a aktivuje pudové mechanismy, se kterými se jako diváci snadno identifikujeme. Je ale třeba dodržet základní pravidla tohoto žánru, aby fungoval. V první řadě musí být jasně definovaný a ohraničený prostor, který se postavy snaží ochránit a který nemohou nebo nechtějí opustit. Mezi další zvyklosti žánru patří, že se někdo provinil, a tím příchod hrozby zavínil.

Zlaté rouno

Jak název napovídá, je to žánr, který vychází z eposů a mýtů - konkrétně odkazuje k výpravě Iásóna a Argonautů. Zpravidla se jedná o výpravu za dosažením určitého předmětu nebo cíle. Dále do této kategorie patří většina road movie a také subžánr heist movie. Patří sem adaptace klasické literatury jako například *Odysseia*, ale také série *Hvězdné války* (rež. George Lucas a další) nebo *Dannyho partáci* (2001, rež. Steven Soderbergh). Mezi základní principy tohoto žánru patří, že skrze vnější putování vypráví primárně o vnitřní cestě hrdiny a jeho růstu. Je složen na epickém principu z mnoha setkání, které hrdinu formují. *“Hrdina vyráží na výpravu, aby něco získal, ale na konci objeví něco jiného - sebe sama”*⁵¹. Sebevýpravnější putování nebo překonávání překážek bez udržení tohoto principu nebude fungovat.

Z lahve

Název odkazuje na džina v láhvi, který plní přání. Žánr vypovídá o naplnění niterných přání a následně jejich riziku. Například *Na Hromnice o den více* (1993, rež. Harold Ramis), *Božský bruce* (2003, rež. Tom Shadyac) nebo *Maska* (1994, rež. Chuck Russell). Nemusí vždy jít o nadpřirozený element, ale může jít třeba o výhru v loterii, nebo nalezení pokladu. Z tohoto žánru zpravidla protagonista na konci prozře rizika svého přání a začíná si vážit hodnot, které na počátku příběhu měl a neuvědomoval si jejich důležitost.

⁵¹ tamtéž, s. 28, v anglickém originále *“A hero goes on the road in search of one thing and winds up discovering something else - himself”*.

Chlápek, co má problém

Snyder tuto zápletku popisuje velmi univerzálně jako *“Když se obyčejný člověk ocitne v neobyčejné situaci”*⁵². Jako příklady uvádí *Schindlerův seznam* (1993, rež. Steven Spielberg) nebo *Smrtonosná past* (1988, rež. John McTiernan). Protagonista se vlivem okolností ocitl tváří v tvář problému, který ho mnohonásobně převyšuje, ale přesto nakonec musí objevit schopnost, sílu nebo kvalitu, díky které dokáže zvítězit. Jedná se tedy o poměrně univerzální zápletku, která lze aplikovat na široké spektrum filmů.

Přechodové rituály

Žánr, který pojednává o jakékoliv formě životní změny, které musí hlavní postava čelit, aniž by s ní měla předchozí zkušenost. Ať už je to dospívání, rozvod, odchod do důchodu, boj se závislostí či krize středního věku. Mezi uvedené příklady patří *Když muž miluje ženu* (1994, rež. Luis Mandoki), *28 dní* (2000, rež. Betty Thomas), *10* (1979, rež. Blake Edwards). Středobodem tohoto žánru je životní proměna a její přijetí a integrace.

Kamarádká láska

Do této skupiny patří podle Snydera žánr buddy movie stejně jako některé romantické filmy. Jedná se zpravidla o duo postav, které k sobě přes počáteční antipatie postupně nacházejí cestu, až jejich vztah přeroste v kamarádství nebo dokonce romantický vztah. Právě princip antipatie na počátku je základním prvkem této stavby. Mezi příklady uvádí filmy *Rain Man* (1988, rež. Barry Levinson), *Butch Cassidy a Sundance Kid* (1969, rež. George Roy Hill) a *Žena roku* (1942, rež. George Stevens).

Proč to udělal

Zápletky, kde protagonista pátrá po tom *kdo*, ale hlavně *proč* spáchal určitý čin. Jedná se z velké většiny o krimi a detektivní příběhy, ale i o filmy, kde se v různé formě odhaluje a pátrá po určité skutečnosti. *Občan Kane* (1941, rež. Orson Welles) a *Čínská čtvrt'* (1974, rež. Roman Polański). Hlavním cílem je odpovědět na otázku *proč*. Divák zde nesleduje primárně proměnu hlavního hrdiny, ale objevuje temnou skutečnost. Takové odhalení musí být v první řadě překvapivé a nést určitou zprávu o světě kolem nás, nebo o povaze lidskosti (často negativní).

Šašek vítězem

Tato zápletky sleduje příběhy, kdy znevýhodněný jedinec proti vší pravděpodobnosti uspěje. Má bohatou tradici v grotesce, ale najde široké uplatnění napříč žánry. Mezi typické zástupce patří filmy Charlieho Chaplina, ale také *Forrest Gump* (1994, rež. Robert Zemeckis) či

⁵² tamtéž, s. 31, v anglickém originále *“An ordinary guy finds himself in extraordinary circumstances.”*

Amadeus (1984, rež. Miloš Forman). Základním postupem tohoto žánru je v expozici nechat postavy zpochybňovat protagonistovy kvality a šanci na úspěch, aby si autor připravil pole pro následný překvapivý vývoj. Pokud je s ní nakládáno správně, jedná se zápletku emočně velmi silnou, protože diváci mají přirozenou tendenci se s ní identifikovat.

Institucionalizován

Souhrnný název pro příběhy o integraci do určité skupiny, rodiny, instituce. Mezi takové filmy patří *Přelet nad kukaččím hnízdem* (1975, rež. Miloš Forman), *Kmotr* (1972, rež. Francis Ford Coppola), *M*A*S*H* (1970, rež. Robert Altman). Zpravidla se jedná o systém, do kterého je hlavní postava vržena a skrze její perspektivu sledujeme, jak se snaží začlenit, nebo naopak proti systému klást odpor. Tematicky často vypovídá o nesvobodě, hrůzách války nebo o úpadku osobních hodnot, ve snaze následovat pravidla daného systému.

Superhrdina

Opak žánru *Chlápek, co má problém*, tedy *neobyčejný protagonista se ocitne v obyčejném světě*. Ať už je to *Superman*, nebo *Gladiátor* (2000, rež. Ridley Scott). Vzhledem k tomu, že se často jedná o privilegované protagonisty, kteří těží ze svého původu, bohatství, nebo mají vrozené či získané speciální schopnosti, je třeba v tomto typu příběhu akcentovat, že jsou tyto výhody draze vykoupené, aby postava neztratila sympatie diváků.

2.3.5 Beat sheet

Z hlediska struktury Snyder navazuje na Paradigma podle Syda Fielda, a podobně jako Robert McKee nazývá tři dějství Teze, Antiteze a Syntéza. Navazuje na Paradigma podle Syda Fielda, ale rozvíjí ho a patentuje si ho pod názvem *Blake Snyder's Beat Sheet*, zkráceně BS2, což lze do češtiny volně přeložit jako *Seznam beatů Blakea Snydera*. Pracuje znovu s pojmem *beat*, ale v tomto případě se nejedná pouze o základní dramatickou jednotku, jako u Roberta McKeeho, ale jedná se o větší strukturální element. Konkrétně se jedná o chronologický seznam patnácti prvků, které mají být ve funkčním filmu obsaženy. Jedná se o podrobnější a propracovanější Paradigma s velmi zpřesněným členěním a popisem každého jednotlivého elementu. Snyder pracuje s délkou scénáře 110 stran a uvádí i velmi přesné umístění každého elementu na stránce nebo ekvivalentně minutáž ve filmu.

1) Opening image - česky Úvodní záběr filmu (první minuta)

Zásadní prvek filmového vyprávění, který nastavuje tón a atmosféru příběhu. Volba prvního záběru je důležitá pro nastavení stylu a očekávání diváka, dále by měla volně obsahovat náznak toho o čem následující příběh bude. Podobně jako další *beaty*, je tento párový. Vytváří vazbu s *Posledním záběrem filmu* a tak vytváří rám příběhu a měl by v ideálním případě vypovídat o změně, kterou prošel protagonista v rámci příběhu.

2) Theme stated - Nastolení tématu (pátá minuta)

Kdekoliv v průběhu prvních pěti minut filmu je třeba prostřednictvím tvrzení nebo položením otázky (zpravidla vedlejší postavou) naznačit téma příběhu. Něco, co v daný moment protagonista nepovažuje za důležité, nebo na co neklade důraz. Jedná se příslib tématu (angl. *thematic premise*), který se týká základních hodnot a následně na něj film dále naváže.

3) Set-up - Příprava nebo Expozice (prvních deset minut)

Stejně jako v Paradigmatu, začátek filmu je podle Snydera určený k zobrazení světa hlavní postavy, jejích atributů a toho, co bude následně v sázce. Snyder ale nabádá ke zkrácení tohoto elementu na deset až dvanáct minut. Důležitý element této pasáže je podle Snydera nastolení *Šesti problémů, které je potřeba vyřešit* (angl. *Six Things That Need Fixing*). Jedná se o šest špatných vlastností, deficitů nebo nedostatků, které má hlavní postava. Snyder je přirovnává k tikajícím bombám, které si je třeba připravit, aby mohly následně ve správný čas vybuchnout.

4) Catalyst - Katalyzátor (dvanáctá minuta)

Kolem dvanácté minuty by měl přijít katalyzátor, tedy neočekávaná skutečnost, která nabourá svět hlavního hrdiny. Vykolejí jej a je nucený k ní zaujmout nějaký postoj a začít jednat. Jedná se ve své podstatě o ekvivalent běžně používaného pojmu *inciting incident*, v terminologii Syda Fielda se jedná spíše o *key incident*, tedy moment, který vtáhne protagonistu do děje a je dramatickou manifestací toho, o čem film bude.

5) Debate - Debata (od dvanácté do pětadvacáté minuty)

Stále ještě v *prvním aktu*, tedy podle názvosloví Snydera *Tezi*, se nachází zhruba desetiminutová pasáž, ve které protagonista váhá, jak se má postavit k události, která nabourala stabilitu jeho světa. Je to místo, kde je třeba vyjádřit jeho obavy z cesty, na kterou se chystá vydat. Nastavuje se zde cíl jeho jednání a také rizika, které mu hrozí, pokud selže, nebo se na cestu k cíli vůbec nevydá.

6) Break into two - Přelom do druhého dějství (pětadvacátá minuta)

Jedná se variaci na *první bod obratu*, kdy hrdina opouští svůj starý svět a vydává se do nového světa "naruby". Po pětadvaceti minutách tak začíná *druhé dějství - Antiteze*. V mnoha ohledech se jedná o protiklad světa z prvního dějství. Je naprosto zásadní, aby tento bod obratu, byl momentem aktivního rozhodnutí hlavní postavy. Nesmí se tak stát omylem, nebo vlivem okolních vlivů.

7) B story - B linka příběhu (třicátá minuta)

Zhruba ve třicáté minutě je prostor na rozvíjení druhé dějové linie. Odbočení od hlavní dějové linie, které nám dá možnost se nadechnout a rozvinout příběh do větší šíře. Velmi často se jedná o milostný vztah, nebo jiný vztah podobné intenzity. Často se v této části příběhu můžou vyskytnout nové postavy, které se neobjevily v prvním dějství a přicházejí "z nového světa" a jsou opakem postav "ze světa starého" v prvním dějství. Dále je tato dějová linie místem, kde může protagonista otevřeně adresovat tematické otázky z hlavní dějové linie.

8) Fun and games Zábava a hry. V některých vydáních se tato část nazývá také *Promise of the premise* - česky *Naplnění příslibu* (minuta třicet až padesát pět)

Naplnění příslibu je část příběhu, ve kterém dojde k uskutečnění premisy příběhu. Velmi často se jedná o nejzábavnější a nejrozmanitější část vyprávění, která může být odlehčená a bývá často přítomná v traileru filmu. V případě superhrdinských filmů je to například pasáž, ve které testují svoje nově nabyté schopnosti.

9) Midpoint - výraz používaný i v češtině (minuta padesát pět)

V polovině vyprávění přichází další bod obratu. Jedná se o protagonistovo vítězství, které se ale následně ukáže být falešné. Párovou položkou na Snyderově seznamu je moment *All is lost*, který následně nabídne prohru, která se následně ukáže být falešnou. (Eventuelně, pokud máme počáteční cíl nastavený obráceně, nejprve *falešnou prohru* v *midpointu* a následně *falešné vítězství* v momentu *All is lost*.) Tyto dva body fungují navzájem v inverzi. Midpoint je dále to moment, kde končí *Zábava a hry* a razantně se zvyšuje riziko pro hlavní postavu.

10) Bad guys close in - *Padouši se blíží* (minuta padesát pět až sedmdesát pět)

Tato pasáž přichází po *falešném vítězství* v *midpointu*, ve které se záporné postavy znovu přeskupují a nabírají sílu. Na straně kladných sil naopak dochází k pochybnostem a oslabení.

11) All is lost - *Vše je ztraceno* (minuta sedmdesát pět)

Na sedmdesáté páté minutě následně přichází již zmíněný *All is lost* moment, který je párový

s *midpointem* a tradičně znamená moment definitivní prohry, která se ale následně ukáže jako falešná. Na tomto místě Snyder zmiňuje termín *závan smrti* (angl. *the whiff of death*), který prakticky či metaforicky zpřítomní smrt. Často je jedná o moment, kde umírá jedna z důležitých postav, často se jedná o mentorskou figuru, po jejíž ztrátě je protagonista fatálně oslaben.

12) Dark night of the soul - Temná noc duše (minuta sedmdesát pět až osmdesát pět)

Část příběhu, ve které se protagonista ocitá v temném bodě svojí cesty, kde ztrácí víru a odhodlání. Nechává na sebe dopadnout důsledky prohry v bodě *All is lost* a téměř se vzdává na cestě k cíli. Často se jedná o moment, kdy hlavní postava propadá patii, alkoholismu nebo depresi.

13) Break into three - Přelom do třetího dějství (minuta osmdesát pět)

V systému Syda Fielda se jedná o ekvivalent k *druhému bodu obratu*. Střetává se zde hlavní a vedlejší linie příběhu a díky podpoře z B linie příběhu získává protagonista odvahu se vydat na finální zteč. Po tomto bodě přichází *třetí dějství*, které v terminologii Snydera nazýváme *Syntézou*, tedy spojením dvou protikladných světů z předchozích dvou dějství.

14) Finale - Závěr nebo Vyvrcholení (minuta osmdesát pět až sto deset)

Zde je třeba, aby hlavní postava aplikovala všechny získané schopnosti, dovednosti a poznání, které nastrádala v průběhu příběhu, a použila je k porážce sil antagonismu. Dále je to moment, kdy se vracíme k *Šesti problémům, které je potřeba vyřešit*. Je třeba zde vyřešit všechny problémy, uzavřít všechny dějové linie, ukázat proměnu postavy a porazit všechny antagonisty.

15) Closing image - Poslední záběr filmu (minuta sto deset)

Finální výjev filmu, inverzní k prvnímu záběru, který má potvrdit, že došlo k proměně hlavního hrdiny. Dále by měl odrážet téma a vyznění celého příběhu.

3 Dramaturgická analýza

V této části budu vybrané poznatky z předchozí kapitoly aplikovat v praxi na filmu *4 měsíce, 3 týdny a 2 dny*. Jedná se o film z roku 2007, který natočil rumunský režisér Cristian Mungiu jako svůj druhý celovečerní film. Jeho celovečerní debut *Occident* (česky *Západ*) byl vybrán do paralelní sekce Quinzaine des réalisateurs na festivalu v Cannes, který patří mezi nejstarší a nejprestižnější evropské filmové festivaly zaměřené na umělecký a autorský film. Na tento úspěch navázal i se svým druhým filmem *4 měsíce, 3 týdny a 2 dny*, a tentokrát byl vybrán přímo do hlavní soutěžní sekce, ve které následně získal hlavní cenu Zlatou palmu za nejlepší film. Spolu s dalšími tvůrci své generace (Cristi Puiu, Corneliu Porumboiu, Radu Muntean ad.) stojí u zrodu tzv. rumunské nové vlny, která následně řadu let patřila k nejvýraznějším autorským uskupením na poli uměleckého filmu.

Vzhledem k tomu, že cílem je posoudit filmové dílo z hlediska přítomnosti dramaturgických postupů, hlavním bodem analýzy budou ty postupy, které se týkají struktury a stavby filmového vyprávění. V souladu s mojí hypotézou, že se autorské filmy zavedeným postupům vymykají, budu klást důraz na ta místa, kde se použité postupy rozcházejí s příslušnou teorií.

3.1 Synopse

Píše se rok 1987 a v Rumunsku panuje totalitní režim Nicolae Ceaușesca. Vysokoškolačka Gabitza se potřebuje zbavit nechtěného těhotenství, ale interrupce je režimem postavená mimo zákon. Pokusí se o to tedy nelegální cestou a má jí k tomu dopomoci tajemný pan Bebe, kterého ji doporučila známá. Hlavní postavou příběhu není Gabitza, ale její spolubydlící z koleje Otilie, kterou Gabitza požádá o pomoc. Otilie se rozhodne kamarádčinu prosbu vyslyšet, přestože už má na večer jiné plány, její partner jí chce totiž představit svým rodičům. Otilie se tak zaplete do ilegální akce, ve které má za úkol zajistit vše potřebné, aby mohla schůzka proběhnout. Když ale k setkání dojde, pan Bebe po dívkách za zákrok neřádá k jejich překvapení peníze, ale chce po obou dívkách pohlavní styk. Otilie pod tlakem okolností souhlasí, aby pomohla kamarádce a pan Bebe nakonec riskantní zákrok provede. Zavede sondu, která má vyvolat samovolný potrat, výsledek je ale nejistý a provází ho mnoho zdravotních rizik. Otilie nemůže na kamarádku dohlédnout, protože musí na setkání s rodinou svého partnera. Dorazí na oslavu narozenin, kde jsou hosté na rozdíl od Otilie v

dobré náladě. Ta se strachuje o zdravotní stav svojí kamarádky, která jí nezvedá telefon, což akorát podnítl partnerský konflikt. Po návratu do hotelového pokoje na ní čeká vysílená kamarádka. Interrupce proběhla úspěšně, ale Otilie má před sebou poslední úkol, zbavit se embrya, aby se tak zbavily důkazů. Její strašidelná mise je nakonec úspěšná a obě kamarádky se na závěr setkají u jídla v hotelové restauraci, kde v pozadí zrovna probíhá svatební oslava.

3.2 Paradigma - Syd Field

Film vykazuje všechny parametry dramatického principu vyprávění. Komunikuje s divákem skrze zobrazování jednajících postav. Za hlavní postavu lze jednoznačně určit Otilii. Její svět a vztahy jsou nejvíce prokreslené. Až na malé výjimky je přítomná v každé scéně a celý příběh sledujeme z její perspektivy. Jedná se o postavu aktivní, která v rámci příběhu neustále jedná a činí rozhodnutí, a tím děj posouvá dopředu. Má jasně definovaný cíl - pomoci kamarádce v těžké situaci.

Strukturálně film vykazuje známky tříaktové stavby. V *prvním dějství* sledujeme expozici světa Otilie a dozvídáme se, v jakém prostředí žije, z jaké je sociální skupiny, jaký je její rodinný stav. Skrze sledování každodenního ruchu pochopíme, že je studentka, žije na koleji, pochopíme, že nemá mnoho peněz a hlavně pochopíme atributy totalitního režimu, ve kterém je nucena žít, ať už skrze neustálé obchodování na černo, nevstřícnost lidí ve funkcích a drobné úplatky, které je nucena dávat. Potkáme se také s jejím přítelem, který jí chce večer představit rodině, pochopíme z nuancí, že se jedná o poměrně čerstvý vztah.

Velká strukturální anomálie ale spočívá v *prvním bodu obratu*. Tedy v momentu, ve kterém se protagonista zaváže k následování své *dramatické potřeby*. Pokud je jejím cílem pomoci kamarádce, *prvním bodem obratu* by měl být moment, kdy se tento cíl rozhodne následovat. Scéna, ve které Gabitza požádá Otilii, aby jí pomohla s interrupcí, se ale stala těsně před začátkem filmu. Tento moment je ve filmu latentně přítomný, ale nikoliv na třicáté minutě, ale hned jako první replika celého filmu, když slyšíme už pouze odpověď Otilie "dobře". Otázka zazní mimo rámec vyprávění. Divák tedy je u tohoto zásadního momentu nepřítomen a musí se zpětně dovtipit, co vlastně ženy plánují a co je jejich cílem. Expozice se tedy zde prolíná rovnou s druhým dějstvím. Paralelně s poznáváním postav a jejich světa tak Otilie již plní misi, ke které se zavázala. Jedná se o poměrně výrazné porušení klasických pořádků, které

ale dává ději rychlý spád. Celková struktura vyprávění je tím tak ve vztahu k *Paradigmatu* výrazně disproporční. Přesto se zvolený postup vyprávění jeví jako funkční. Klíčovým kompenzačním prvkem se zde zdá být informační deficit diváka, který dlouho nemá informace o tom, na co se dívky chystají. Nejpozději to divákovi dojde u scény v hotelovém pokoji, právě ve třicáté minutě filmu. Dalším kompenzačním prvkem může být výrazný bod obratu ve čtyřicáté páté minutě, kde Bebe řekne, co za svojí službu požaduje. Ve čtyřicáté deváté minutě se Otilie rozhodne to splnit. Je to moment, kdy Otilie souhlasí s pohlavním stykem a kvůli tomu může proběhnout potrat. Tento bod obratu se nachází zhruba v půlce filmu a jedná se o *midpoint*, po tomto rozhodnutí už není cesty zpět. *Druhý bod obratu* přichází v moment, kdy je potrat dokonán. Otilie v koupelně na zemi vidí embryo a musí se rozhodnout, jestli má sílu dál pokračovat. Ve třetím dějství pak sledujeme její temnou cestu k finálnímu dokončení její mise.

Potvrzuje se tedy rámcové naplnění principů tříaktové struktury, ale s velkou a zásadní anomálií v první čtvrtině vyprávění. Podle Syda Fielda by absence *prvního bodu obratu* a dále absence *inciting incidentu*, měla mít fatální důsledky na funkčnost příběhu. Zde se ale toto tvrzení nepotvrzuje, jelikož je tato anomálie funkčně kompenzována informačním deficitem, které vytváří napětí, a odhalením zápletky zhruba v místě *prvního bodu obratu*. Naopak výhodou tohoto postupu je rázný start do děje.

3.3 Dramatický princip - Robert McKee

Z hlediska struktury zde, na rozdíl od Fielda, k žádným odchýlkám nedochází, jelikož McKee má obecně svou teorii velmi flexibilně definovanou. McKeeho struktura je postavená na *beatech*, gradaci a na silném *inciting incidentu*, který může být umístěn kdekoliv. Neustanovuje počet aktů, nebo umístění bodů obratu. Zásadní je, že protagonistka má definovaný jednoznačný *objekt touhy*, pomoci kamarádce k interrupci. Cesta k němu skrze *beaty* neustále graduje a zvyšuje se tam obtížnost i riziko. Protagonistka přesto dál jedná, a odhaluje tak své skryté lidské stránky. Řeší konflikty na všech třech úrovních. *Vnější konflikt* má se zákazem potratu a tedy přeneseně celým s totalitním režimem a každým, kdo ho zastupuje. *Osobní konflikt* má například se svým partnerem a vnitřní konflikt má sama se sebou, jak daleko je ochotna zajít, aby svůj *objekt touhy* naplnila.

Tematicky film vypovídá o tom, jaké to je žít v režimu, který interrupci zakazuje, a kam až taková skutečnost může v praxi zajít. Stejně jako další filmy rumunské nové vlny tak pojednává o hrůzách totalitního režimu a životě v nesvobodě. *Premisa* je “Co se stane, když chce dívka provést potrat v zemi, kde je to ilegální?”. Určit *kontrolní ideu* není tak snadné, jelikož vyznění filmu není jednoznačně *optimistické* - tedy například: “Svobodná vůle zvítězí nad totalitou, protože kamarádství je silnější než systém”, ani jednoznačně *pesimistické* - tedy: “Totalita zvítězí nad lidskostí, protože člověka přiměje dělat nelidské činy.”. Vyznění tohoto filmu je ambivalentní a obsahuje tak trochu z obojího - nejbližší je tedy *ironická kontrolní idea*. Otilie totiž sice naplnila svůj cíl a pomohla kamarádce s potratem, a tím obrazně vzato zvítězila nad totalitním režimem a jeho nesmyslnými pravidly, ale cena, kterou za to musela zaplatit, byla příliš vysoká. Z nesobeckého aktu se stala traumatická zkušenost. Na závěr se protagonistka podívá směrem na kameru, což vyznívá jako varovné memento.

Souhrnně při porovnání s McKeeho postupy zde k žádným rozporům nedochází. Naopak je zajímavé, že film *4 měsíce, 3 týdny a 2 dny* spadá do kategorie *klasického designu* příběhu. Má aktivní protagonistku, která bojuje proti externím silám antagonismu v podobě vedlejších postav, které zastupují totalitní systém. Příběh je umístěn v kontinuálním čase, v konzistentní a kauzálně propojené fikční realitě. Konec filmu je uzavřený a přináší absolutní a nevratnou změnu - interrupce je dokonána a kroky, které musely dívky pro její uskutečnění podstoupit, už nelze vrátit.

3.4 Beat Sheet - Blake Snyder

Ve výčtu deseti typů zápletky lze najít největší shodu se skupinou s názvem *Chlápek, co má problém*, ve které se protagonista vlivem okolností ocitá před výzvou, která ho mnohonásobně převyšuje, ale přesto nakonec musí objevit schopnost, sílu nebo kvalitu, díky které dokáže zvítězit. V tomto ohledu Otilie opravdu splňuje princip “*Když se obyčejný člověk ocitne v neobyčejné situaci*”⁵³.

U poučky *Zachraň kočku* lze najít průnik s celkovou motivací hlavní postavy, která spočívá ve snaze pomoci kamarádce v nesnázích. Je ale otázkou, zda pomoc blízkému člověku na úkor sebe sama až do míry vynuceného pohlavního styku a nevěry je dostatečně *primární*

⁵³ SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 9781932907001, s. 31, v anglickém originále “*An ordinary guy finds himself in extraordinary circumstances.*”

koncept. Zejména díky suverénní režii a přesnému herectví všech tří postav motivace učinit toto altruistické rozhodnutí působí i tak zcela věrohodně.

Zejména kvůli netradičnímu uspořádání první třetiny a následně převládající minimalismus ve druhém dějství je obtížné najít zde rozsáhlejší průnik se Snyderovou teorií *Beat sheet*. Bezesporu se shodují párové kategorie *Úvodní záběr* na rybičky v akváriu s *Posledním záběrem filmu*, kde obě dívky sedí za sklem v restauraci. Dále odpovídají body obratu *Midpoint* a *Přelom do třetího dějství*, zmíněné v předchozí podkapitole. Dále je zde přítomná *B linka*, která se týká partnera protagonistky, a je zde využívána k verbalizaci tematických otázek, tak jak Snyder doporučuje. Ohledně dalších elementů je to ale už komplikovanější. Zbytek elementů se shoduje jen marginálně a neodpovídá ani usazení na časové ose. Kvůli kreativní manipulaci s *Přelomem do druhého dějství* se hroutí Snyderova rigidní konstrukce *Příprava*, *Katalyzátor* a *Debata*, které tu přítomné v plném rozsahu nejsou. Dále i pozdější klíčové body konstrukce příběhu mají odlišnou posloupnost i atributy. Z toho jednoznačně vychází, že postupy uvedené v *BS2* se v tomto případě nevyskytují ve více než nadpoloviční míře. Vychází to zejména z alternativního uspořádání úvodu filmu, z minimalistického stylu a z časové sevřenosti celého příběhu.

3.5 Shrnutí

Z předchozích podkapitol jednoznačně vychází, že čím je systém struktury filmového vyprávění rigidnější, tím méně lze univerzálně aplikovat na autorský film. V případě Syda Fielda je poměrně snadné identifikovat minimálně dva body obratu a tři dějství a to téměř u jakéhokoliv filmu. S přesným určením rozsahu a minutáže jednotlivých elementů už ale *Paradigma* začíná ztrácet univerzální platnost a aplikovatelnost. Případ filmu *4 měsíce, 3 týdny a 2 dny* dokazuje, že i přes jeho porušení, respektive kreativní pozměnění, může film plnohodnotně nadále fungovat. Naopak velmi podrobný seznam beatů od Blake Snydera s názvem *BS2* je systém tak konkrétní, že už nedodržením jednoho bodu se nabeurává platnost jeho systému jako celku, čímž se jeho univerzální aplikovatelnost jeví jako velmi omezená. Jako nejvíce univerzálně platný systém se naopak ukazuje pojetí Roberta McKeeho, který se tolik nesoustředí na fixní minutáž a konkrétní elementy příběhu. Více se soustředí na jádrový mechanismus vyprávění v návaznosti na cíl hlavní postavy a představuje obecnější principy fungování dramatického způsobu vyprávění.

Závěr

V této práci jsem se zaměřil na zkoumání dramaturgických postupů z literatury tzv. filmových kuchařek, konkrétně z titulů *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* (Robert McKee, 1997), *Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need* (Blake Snyder, 2005) a *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (Syd Field, 1979). Následně jsem tato zjištění vyzkoušel v praxi na příkladu filmu *4 měsíce, 3 týdny a 2 dny* (Cristian Mungiu, 2007), který patří mezi hlavní zástupce rumunské nové vlny. Cílem této práce bylo ověřit platnost těchto pravidel a pouček na příkladu autorského filmu oceňovaného na prestižních filmových festivalech. Mojí hypotézou bylo, že striktní dodržování pouček u autorského filmu budu schopen vyvrátit.

Výsledné zjištění je, že největší shoda napříč poučkami tkví v dodržování principu dramatického způsobu vyprávění. V rovině strukturální se naopak ukazuje, že čím je daná teorie konkrétnější, tím je její platnost méně univerzální. Moje hypotéza se tím tedy z většiny potvrzuje. Na druhou stranu zkušenost z psaní této diplomové práce vyvrací mé předchozí předpoklady, že scenáristické kuchařky poskytují příliš zjednodušující pohled a najdou tak uplatnění spíše jen na poli komerčního filmu.

Naopak jsem nyní toho názoru, že pokud k této literatuře čtenář nepřistupuje příliš dogmaticky, jedná se o zcela relevantní a kvalitní zdroj, jak si osvojit nebo ověřit základní zákonitosti dramatického způsobu vyprávění. Ačkoliv v rámci studia na FAMU je tato literatura doporučována spíše okrajově, v praxi se s tím nyní setkávám mnohem častěji, a to překvapivě i v prostředí autorské a umělecké tvorby. Výhodou je, že oproti jiným titulům zde autoři představují velmi konkrétní systém, se kterým se dá velmi srozumitelně pracovat, nebo s ním případně i nesouhlasit. Je už ale na každém tvůrci a čtenáři, jak s těmito poznatky naloží.

Všechny tři mnou zkoumané tituly zdůrazňují, že scenáristické poučky a metody jsou pouze pomůcka, kterou můžeme a nemusíme využít k tomu, abychom pomohli zkrotit chaos, který tvorba zákonitě přináší. Nejdůležitější je definovat si, o čem a proč chceme vyprávět, a následně k tomu hledat vhodnou formu vyprávění, v čemž tato literatura může pomoci.

Seznam použitých zdrojů

Odborná literatura

- SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 9781932907001.
- MCKEE, Robert. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. It Books, 1997. ISBN 9780060391683.
- FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 9780385339032.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. *Vyprávět příběh*. Vyd. v ČR 2. Přeložil Tereza BRDEČKOVÁ, přeložil Jiří DĚDEČEK. Praha: Limonádový Joe, 2014. ISBN 9788090562424.
- ARISTOTELES. *Poetika: řecko-česky*. Praha: OIKOYMENH, 2008. Knihovna antické tradice. ISBN 9788072981311.
- ZICH, Otakar a Ivo OSOLSOBĚ. *Estetika dramatického umění: teoretická dramaturgie*. Praha: Panorama, 1986.
- CÍSAŘ, Jan. *Základy dramaturgie*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2009. ISBN 9788073311469.
- DUFEK, Jiří. *Několik základních dramaturgických pojmů*. In: Antologie textů k úvodům. Praha: FAMU, 2006.