

**Akademie múzických umění v Praze**

**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Scenáristika a dramaturgie

## **BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Teoretizace dominantních vyprávěcích postupů v literatuře zabývající se  
scenáristikou**

**Jan Černý**

Vedoucí práce: Doc. Mgr. Marek Vajchr

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2023

**The Academy of Performing Arts in Prague**

**FILM AND TV SCHOOL**

Film, Television, Photography and New Media  
Screenwriting and Dramaturgy

**BACHELOR'S THESIS**

**Theorization of dominant narrative procedures in the screenwriting  
focused literature**

**Jan Černý**

Thesis / Dissertation supervisor: Doc. Mgr. Marek Vajchr

Opponent of thesis:

Date of defence:

Awarded academic title: BcA.

Prague, 2023

## **P r o h l á š e n í**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci s názvem:

### **Teoretizace dominantních vyprávěcích postupů v literatuře zabývající se scenáristikou**

vypracoval 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 .....

.....

Jan Černý

## **Abstrakt**

Tato práce se věnuje srovnání dvou pojetí, které ve scenáristice dominují způsob, jakým jsou díla vyprávěna. Jedná se o jedno pojetí, které se soustředí na zápletku a o druhé, které se soustředí na postavu. Tyto dvě pak reprezentují knihy *Story: substance, structure style, and the principles of screenwriting* od Roberta McKeeho a *Writing the Character-Centered Screenplay* od Andrewa Hortona.

## **Abstract**

This work is devoted to the comparison of two concepts that dominate the way in which stories are narrated in screenwriting. There is one concept that focuses on plot and another that focuses on character. These two are then represented by the following books *Story: substance, structure style, and the principles of screenwriting* by Robert McKee and *Writing the Character-Centered Screenplay* by Andrew Horton.

Obsah	
1. Úvod .....	6
1.1 Teoretická literatura zabývající se scenáristikou .....	6
1.2 Zápletka a postavy, či zápletka versus postavy? .....	7
1.3 Zvolená literatura .....	9
2. Analýza zvolené literatury .....	11
2.1 Kontext autorů a publikací .....	11
2.2 Robert McKee - Story .....	12
2.3 Andrew Horton – Writing the Character-Centered Screeplay .....	20
3. Závěr .....	28
Seznam použitých zdrojů .....	30

# 1. Úvod

## 1.1 Teoretická literatura zabývající se scenáristikou

Odborná literatura zabývající se scenáristikou je zejména v anglosaském světě kategorií, která v dnešní době čítá vyšší stovky titulů. Krom literatury, která se zabývá psaním scénářů obecně (*Jak napsat dobrý scénář – Syd Field, Save the cat! – Blake Snyder*<sup>1</sup> či *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting – Robert McKee*<sup>2</sup>) si lze nicméně všimnout i literatury, která se nevztahuje pouze ke scenáristice jako takové, ale k vyprávění a psaní obecně (*The Anatomy of Story – John Truby* a *Creating character arcs – K. M. Weiland*).

Dále lze zmínit literární vydání, která se vztahují ke specifickým podkategoriím při psaní scénářů, jako například knihy soustředící se na psaní televizních seriálů *Save the Cat! Writes for TV – Jamie Nash* nebo knihy zaměřující se na psaní zdokonalování se v psaní scén jako takových *The Craft of Scene Writing: Beat by Beat to a Better Script – Jim Mercurio*.

Obecně se dá prohlásit, že odborné literatury, která čtenářům nabízí zdokonalení v oboru scenáristiky je nyní už dostatečně. Dokonce by se dalo dospět i k dojmu, že odborné literatury je tolik, že je poměrně těžké se v ní vyznat. Byť v Čechách je počet scenáristických příruček vydaných v českém jazyce stále malý, anglických originálů je zdánlivě bezpočet. Zdá se, že poptávka po podobných příručkách je stále silná, a i proto vznikají některé publikace, které pouze předvádí generický text, který opakuje a shrnuje vše již vyřčené.

Je tedy významnou badatelskou výzvou se tímto druhem literatury zabývat a odhalovat společná či protichůdná tvrzení a vyvozovat z těchto poznatků závěry. Není to pochopitelně myšlenka, která by napadla pouze autora této teoretické práce. Ve své bakalářské práci s názvem *NÁVOD NA PŘÍBĚH Úvahy nad knihami, které radí s psaním scénáře*<sup>3</sup> se autorka Milada Mašinová zabývá srovnáním

---

<sup>1</sup> Dále pouze *Save the Cat!*

<sup>2</sup> Dále pouze *Story*

<sup>3</sup> Bakalářská práce: *NÁVOD NA PŘÍBĚH Úvahy nad knihami, které radí s psaním scénáře*, Milada Mašinová, FAMU, 2014

zmíněných knih *Story* a *Save the Cat!* Je přirozenou ambicí této teoretické práce z jejich poznatků částečně vycházet, nicméně předmětem bádání nebude pouze zkoumání „návodu na příběh“.

## 1.2 Zápletka a postavy, či zápletka versus postavy?

Spory o skutečnost, zdali je pro scénář a filmový příběh důležitější propracovaná zápletka nebo propracované postavy se nevyhýbají ani teoretické literatuře zabývající se scénáristikou. Pochopitelně se nabízí jednoduché vysvětlení, že sice důležité je obojí a do značné míry je tento druh uzavření debaty nad důležitostí postav proti důležitosti zápletky pravdivý.

Pro jednoznačnější vymezení se v tomto smyslu často používají anglické termíny „plot-driven“ a „character-driven“. Zde lze tedy vyčíst zúžení na zápletku oproti příběhu „story“:

Pro rozlišení mezi (dominantní) zápletkou a postavou, je třeba zvážit, jak moc ovlivňují příběh. Zápletkou řízený příběh je příběh, kde zápletka utváří identitu postavy. Například ve filmové trilogii *Pán prstenů*, pokud vyměníme postavu Legolase za jiného elfa, struktura příběhu zůstane nedotčena a funguje pouze s malými změnami v konkrétních detailech děje. V průběhu trilogie se Legolas mění v důsledku událostí v zápletce. I kdybychom Froda, hlavního protagonistu, nahradili jiným hobitem, klíčová událost, bitva o Středozem, by stále nastala a výzva k akci by zůstala.

V tzv. „plot-driven“, zápletkou řízeném příběhu, tedy akce převažuje nad povahou postavy, jak je v definici zmíněné, místo konkrétní postavy X by postava mohla být docela dobře nahrazena postavou Y. Při tomto banálním konstatování se však dle názoru autora této teoretické práce hlásí o slovo hlubší úvahy nad touto problematikou, které jsou zmíněny v závěru práce.

„Zatímco příběhy řízené zápletkou mohou být vzrušující a nabitě akcí, mohou být méně účinné při zkoumání hlubšího vývoje postav a vnitřních konfliktů.“<sup>4</sup>

Příběhy, kde dominují postavy, naproti tomu upřednostňují jejich vývoj, zkoumání jejich vztahů, vnitřních bojů a proměn.

Jako příklad příběhu, kde dominuje postava může dobře sloužit Temný rytíř Christophera Nolana. Činy hlavního hrdiny zde posouvají děj kupředu, nicméně i činy vedlejších postav přispívají k dynamice příběhu.

Zatímco v Pánovi prstenů, kde by nahrazení hlavních postav stále znamenalo vývoj dějových událostí, odstraněním Batmana jako takového by se celý příběh zhroutil.

Při pohledu na tento druh příběhu, kde dominujícím prvkem není zápleтка, ale postava hlavního hrdiny, dochází autor článku k následujícímu závěru: „Zatímco příběhy řízené postavami mohou být pomalejší a méně akční než příběhy řízené zápletkou, nabízejí jemnější a hlubší prozkoumání lidské zkušenosti a vytvářejí emocionální spojení mezi publikem a postavami.“<sup>5</sup>

Tato zdánlivě nevýznamná formulace v sobě však nese velice podstatnou informaci ohledně rozdílnosti povah těchto dvou druhů příběhu. Do značné míry se na tuto rozdílnost dá nahlížet i jako na jiné dichotomie, které můžeme v kinematografii spatřovat. Jedná-li se o „hollywoodský“ versus „evropský“ film nebo o „komerční“ versus „umělecký“, jde výše zmíněné definice poměrně úspěšně uplatnit.

Proto autor této bakalářské teoretické práce vnímá podobný teoretický fenomén za pozoruhodný. Není však ambicí této práce jej postihnout v celém rozsahu. Ambicí je spíše na základě zvolené literatury a dalších zdrojů tyto principy názorněji nastínit a otevřít tak potenciál dalšího zkoumání zmíněných jevů.

---

<sup>4</sup> MC GREGOR, Lewis, Character-Driven VS Plot Driven – Do You Know The Difference? [online] 24.2.2023 <https://indietips.com/character-driven-vs-plot-driven/>

<sup>5</sup> Tamtéž



### 1.3 Zvolená literatura

Podobně jako u kolegyně Mašinové byla za zmíněným účelem zvolena kniha *Story* amerického autora Roberta McKeeho. Tato publikace poslouží jako literatura zastupující orientaci na zápletku, byť obsah knihy jako takový není pochopitelně ryze zaměřen na zápletku ani nikde není v knize tvrzeno, že by reprezentovala pouhý „plot-driven“ princip.

Pro ilustraci poslouží ideálně, jelikož se přeci jen více zabývá scénářem ve smyslu jeho struktury a dělí jej na složky v podobě událostí, které ve scénáři sehrávají svoji specifickou úlohu. I samotný název *Story: substance, structure style, and the principles of screenwriting* implikuje to, na co se publikace zaměřuje především.

„Fikční světy nejsou naše sny, ale manufaktury, kde pracujeme na hledání materiálu vhodném pro film. V odpovědi na otázku „Co si k tomu vyberete?“ se žádní dva autoři nicméně neshodnou. Někdo hledá postavy, jiný akci nebo svár, možná náladu, obrazy, dialog. Ale žádný prvek sám o sobě nevybuduje příběh.“<sup>6</sup>

Jako druhá publikace slouží *Writing the Character-Centered Screenplay, Updated and Expanded edition* od Andrewa Hortona.<sup>7</sup>

U této publikace je paradoxní, že zní, jako by se do značné míry vymezovala proti díle McKeeho a podobným příručkám. Skutečností nicméně je, že byla vydána o tři roky dříve. Horton dílo uvádí jako knihu, které se vymezuje proti standardním příručkám na psaní scénářů, které dle jeho názoru pouze kopírují soustředění filmového průmyslu na zápletku a strukturu.

Touto knihou Horton, který je jak filmový vědec, tak scenárista, poskytuje příručku k práci na scénáři založeném na postavách. Kniha má také záměrně velice široký záběr, co do příkladů – zahrnuje americké, mezinárodní, mainstreamové i „mimohollywoodské“ filmy i televizi.

---

<sup>6</sup> McKee, R. (1997). *Story: substance, structure style, and the principles of screenwriting*. New York, USA: Harper-Collins Publishers, Inc.

<sup>7</sup> Dále jen *Character-Centered Screenplay*

Jak bylo naznačeno, přesto, že se Horton od příruček jako je *Story* výslovně distancuje, tyto dvě knihy jako celky nestojí nezbytně v nějak extrémně protikladné pozici a snaha o vytvoření protikladu je částečně konstrukt, kterého se tato teoretická práce vědomě dopouští s ambicí získat na tomto základě poznatky, které mohou vést k dalším a důležitým teoretickým úvahám nad scenáristikou a odbornou literaturou, která se scenáristikou zabývá.

V úvodu ke knize zní „*Potřebujeme dobré scenáristy, kteří rozumí postavám.* Všude, kam Andrew Horton cestoval při psaní této knihy – od Hollywoodu po Maďarsko – slyšel stejná slova

Dalším předmětem této práce je zkoumat emblematicnost rozporů těchto dvou teoretických knih pro kinematografii jako takovou. Je typické vnímat kinematografii jako komerční proti umělecké, potažmo hollywoodskou proti evropské. McKee samozřejmě není nijak ignorantským autorem, nicméně tendence dávat konvenční a hollywoodskou tvorbu do centrální pozice, od které se zbytek tvorby pouze odvíjí a vůči které se vymezuje je v celém díle patrná.

Naopak Horton se vymezuje, jak proti tendenci umisťovat mainstreamovou tedy „plot-driven“ kinematografii do centra pozornosti, tak ale i proti systému, jakým je na amerických školách scenáristika vyučována a pojímána. Za vzor si bere filmy a školy evropské, které vnímá jako ty, které mohly mít v době vzniku publikace na americký film pozitivní vliv.

V závěru práce je tedy na místě ze jmenovaných knih a otázek nastolených v úvodu vyvodit, nakolik je možné tyto dichotomie sledovat a rozvádět i dále, a co to pro další potenciální vývoj scenáristických příruček znamená.

## 2. Analýza zvolené literatury

### 2.1 Kontext autorů a publikací

Robert McKee je rodákem z amerického Detroitu, kde se narodil v roce 1941. Je absolventem Univerzity v Michiganu, kde získal bakalářský titul z anglické literatury. McKeeho disertační práce se věnovala budování příběhu, avšak nikdy ji nedokončil a titul PhD. nezískal. Později však na rozpracovaný text navázal svou knihou *Story*.

Jeho kniha *Story* je produktem lekcí, které byli v Hollywoodu v osmdesátých a devadesátých extrémně populární a jimiž prošlo přes 50.000 studentů (včetně význačných hollywoodských jmen). McKee byl nicméně na základě takto nabytého významu i kritizován, a to například spisovatelem Joe Eszterhasem, který poukazoval nad McKeeho věhlasnou výuku scenáristiky, aniž by kdy měl scénář natočeného filmu (McKee je uváděn jen jako autor televizního filmu *Abraham* z roku 1994.) McKee na tuto kritiku reagoval slovy: „Svět je plný lidí, kteří učí věci, které sami nedokážou.“

McKeeho všeobecně známá kniha *Story* je jistě v mnohém poučná, nicméně její přístup je poměrně ultimátní a tvrzení v ní obsažená celkem příkrá, i proto autor této teoretické práce tuto konkrétní knihu zvolil a na některá z tvrzení se v další části práce zaměří.

Naproti tomu je autor Andrew Horton a jeho kniha *Character-Centered Screenplay* poměrně neznámá. V povědomí profesionální scenáristické veřejnosti pravděpodobně ani příliš nefiguruje, rozhodně ne v Čechách. Mezi jeho další díla patří *Screenwriting for a Global Market (2004)* a *Laughing Out Loud: Writing the Comedy-Centered Screenplay* a více než desítka dalších. Mezi jeho scenáristická díla pak patří *Nešto izmedju (1983)* nebo *Odvrácená strana Slunce (1988)*.

Andrew Horton se krom toho věnoval činnosti v akademické sféře, své profesorské zkušenosti pak sbíral jak na americké půdě, tak ale i v Evropě, kde působil na soukromé škole Deree College (American college of Greece) v letech 1974-76 jako „Assistent Professor of English & Film“. Jako profesor filmu a literatury následně

pracoval na University of New Orleans a jako profesor filmových studií na The University of Oklahoma.

Na jeho díle je jeho letitá akademická zkušenost a přehled znatelný. Nedá se říct, že by McKee proti Hortonovi neměl co do formy akademickou úroveň, nicméně je evidentní, že Horton systematicky čerpá ze znalosti dalších autorů a své zdroje svědomitě přiznává. McKee v publikace i *Story* se zdroji inspirace pro své dílo příliš nezabývá.

## 2.2 Robert McKee – Story

Není ambicí se u této knihy dopouštět komplexního rozboru, který by jako takový vystačil na samostatnou diplomovou práci. Pro zájemce o přehled o celém díle lze doporučit výše zmíněnou práci kolegyně Mašinové, kde se dílo daří zestručnit solidně. Soustředit se tedy tato práce bude pouze na pasáže, které jsou relevantní ve vztahu k tématu a ke komparaci zmíněné v úvodu.

Ve svých definičních částech ostatně McKee v podstatě pouze přejímá klasické koncepty známé již od Aristotela.

„Struktura je výběr událostí ze života postavy, které jsou sestaveny do strategických sekvencí, s cílem vzbudit určité emoce a vyjádřit specifický pohled na život. Scéna je akcí uskutečněná skrz konflikt, více či méně v jednotě času a místa. Tato akce využije potenciálu obsaženého v okolnostech života postavy a obrátí jej v hodnotu, která nese význam. V ideálním případě je každá scéna událostí v příběhu. Pokud v průběhu scény nenastane změna, znamená to, že se nestalo nic. Tato scéna je pouze informativní a disciplinovaný scenárista by ji jako takovou odstranil. Beat (nejmenší prvek struktury) je proměna chování postav v rámci akce a reakce. Beat za beatem mění se chování směřuje k bodu obratu scény.“<sup>8</sup> Sekvence je obvykle řada dvou až pěti scén, z které vyplývají významnější důsledky než z kterékoliv z předcházejících scén.“<sup>8</sup>

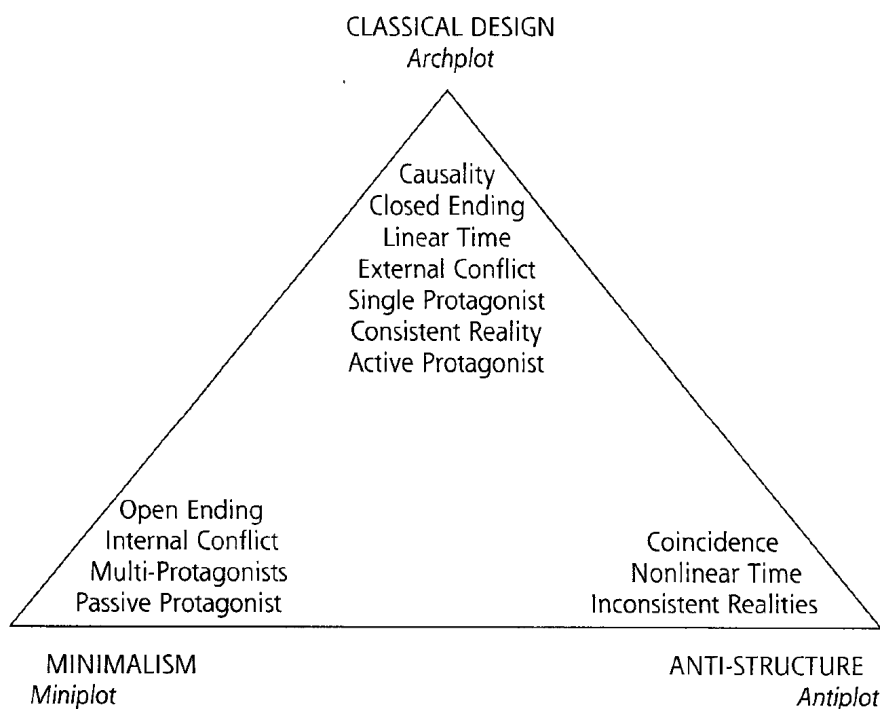
---

<sup>8</sup> McKee, R. (1997). *Story: substance, structure style, and the principles of screenwriting*. New York, USA: Harper-Collins Publishers, Inc. (str. 43)

„Akt je sestaven ze sekvencí, které vrcholí scénou s bodem obratu. Bod obratu způsobí dramatické změny v dosavadních hodnotách a jeho důsledek je významnější než důsledky kterékoliv předcházející sekvence nebo scény.“<sup>9</sup>

„Příběh je řada aktů, které směřují k závěrečnému vrcholu příběhu, který přinese absolutní a nenávratnou změnu.“<sup>10</sup>

V kapitole, kde se McKee zabývá strukturou scénáře jsou zápletky rozděleny na tři druhy, zde se dá již konečně hovořit o původním McKeeho konceptu: Klasická zápleтка (Archplot), Minimalistická zápleтка (Miniplot) a Anti-zápleтка (Antipplot)<sup>11</sup>. Jejich výkladu se věnuje následující část této práce. Toto dělení je poté doplněno nákresem:



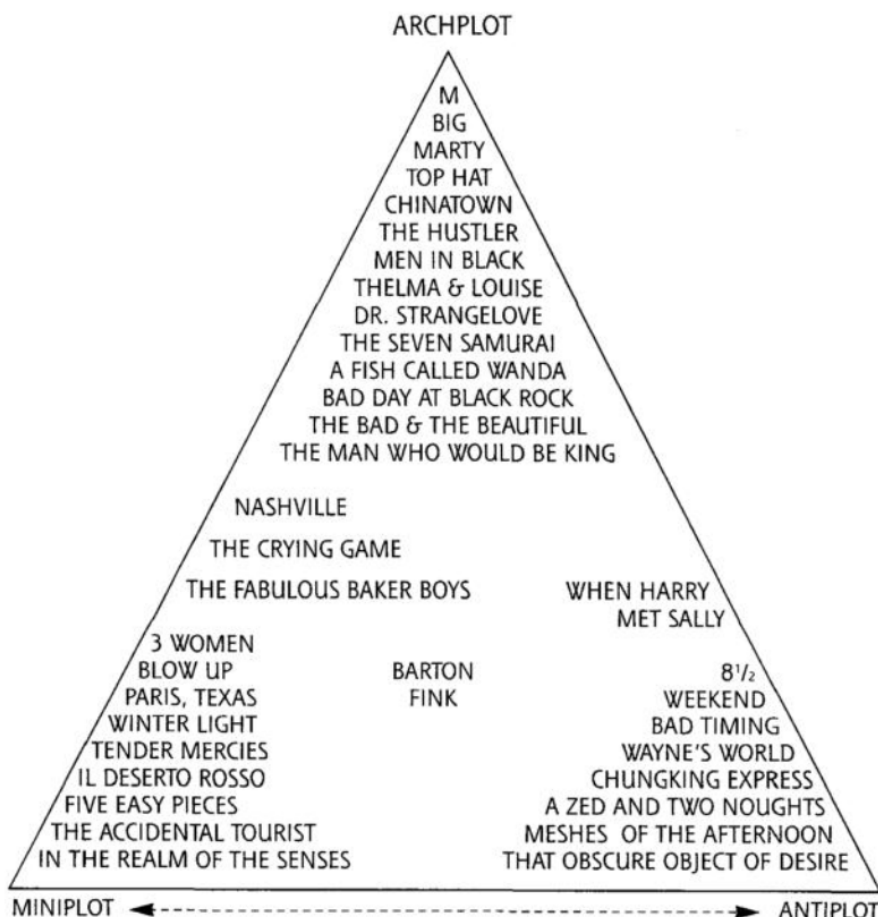
<sup>9</sup> Tamtéž str. 41

<sup>10</sup> Tamtéž str. 42

<sup>11</sup> Bakalářská práce: NÁVOD NA PŘÍBĚH Úvahy nad knihami, které radí s psaním scénáře, Milada Mašinová, FAMU, 2014

„Vytvářet zápletku znamená procházet nebezpečným terénem příběhu a v konfrontaci s neomezeným množstvím možností být schopen zvolit správnou cestu. Zápletky je scenáristova volba událostí a jejich uspořádání v čase.“<sup>12</sup>

Konkrétní příklady filmů, které se vztahují k předchozímu rozdělení pak McKee zalčuje do podobně rozvrstveného trojúhelníku:



Lze si tedy všimnout, že kořenem všech možností toho, jak k filmovému příběhu přistoupit je dle McKeeho zápletky (plot). Dle toho pak příběhy dělí na ty, které odpovídají vzoru dominance zápletky úplně, na ty, které jen do nějaké míry (zde i Crying game) a na ty třetí volí McKee příznačné označení antiplot, tedy antizápletky.

<sup>12</sup> MCKEE, R. (1997). Story: substance, structure style, and the principles of screenwriting. New York, USA: Harper-Collins Publishers, Inc. (str. 43)

Toto negativní definování proti zápletky implikuje, jakou dává McKee zápletky v příběhu váhu a jaký má naopak vztah k filmům, které jsou ve vztahu k zápletkové dominanci nekonvenční. Skutečnost, že tzv. Archplot filmy jsou na pomyslném vrcholu jeho pyramidy, je tak příznačná.

Při analýze tohoto McKeeho výchozího bodu lze zde dojít k závěru, že se řadí ke škole, která reprezentuje nadřazenost struktury filmu postavám. Není nijak chybné tuto pozici zastávat. Je však otázka, nakolik je tato metoda efektivní jako prostředek pro výuku scenáristů, pokud si od ní oddělíme její badatelský přínos.

"Problém Hollywoodu je, že všichni četli knihu (Story), všichni byli na tomto druhu přednášek," řekl McKee v rozhovoru z roku 2022. "Vědí, jak vyprávět příběh, ale nemají co říct."<sup>13</sup>

Na tento fenomén naráží velmi přesně autor druhé knihy, kterou se naše teoretická práce zabývá. McKeeho sebereflexe pak praktickou využitelnost jeho díla částečně problematizuje. Ve své knize se nicméně svého postoje poměrně jednoznačně zastává. Je možné nabídnout spekulaci, nakolik je Story produktem své doby, kdy McKee pocítoval potřebu vymezit se proti intuitivnímu pojetí scenáristiky a odmítání struktury. Následná citace by toto tvrzení potvrzovala:

„V některých literárních kruzích se „zápletky“ stala sprostým slovem, které má konotaci hlupácké komerce. Je to naše ztráta, protože zápletky je přesný termín, který pojmenovává vnitřně konzistentní, vzájemně propojený vzorec událostí, které se pohybují časem, aby utvářely příběh. Zatímco žádný skvělý film nebyl nikdy napsán bez záblesků náhodné inspirace, scénář není náhoda.“<sup>14</sup>

Klasickou zápletky (Archplot) definuje McKee jako příběh vybudovaný kolem aktivního protagonisty, který bojuje proti vnějším silám antagonismu, aby dosáhl své touhy v rámci konzistentní a kauzálně propojené fikční reality, a směrem k uzavřenému konci s absolutní a nevratnou změnou.

---

<sup>13</sup> Robert McKee writes his hown ending, Dana Goodyear NewYorker, [online] 17. 10. 2022 <https://www.newyorker.com/magazine/2022/10/24/robert-mckee-writes-his-own-ending>

<sup>14</sup> McKee, R. (1997). Story: substance, structure style, and the principles of screenwriting. New York, USA: Harper-Collins Publishers, Inc. (str. 43)

Obecně je princip změny pro McKeeho v teorii příběhu stěžejní.

„Pokud porozumíte svému příběhu, budete schopni říci, že jde o změnu z ‚jednoho‘ na ‚druhé‘,“ řekl v rozhovoru pro Newyorker. „Od chudoby k bohatství. Od spravedlnost k nespravedlnosti. Nejdůležitější jsou konce. Poslední událost příběhu je nejdůležitějším úkolem spisovatele“. Úspěch filmu podle něj často závisí na jeho posledních dvaceti minutách.

Archplotem, neboli klasickou zápletkou, však McKee tvary vyprávění ve své teorii nelimituje. V levém rohu své pyramidy umísťuje příklady minimalismu. Minimalismus zápletky v McKeeho pojetí znamená, že autor začíná prvky klasické zápletky, ale pak je redukuje – zmenšuje nebo ořezává výrazné rysy. Tomuto souboru minimalistických variací říká **Miniplot**.

Třetím bodem pyramidy (zde je úsměvné, nakolik se liší vyznění McKeeho grafu, nazýváme-li jej trojúhelníkem, nebo pyramidou, pro účely této teoretické práce zůstaňme pro podtržení McKeeho tendence u pyramidy) je **Antiplot**.

Antiplot přirovnává McKee k literárnímu antirománu neboli Nouveau Roman. Tento druh „nezápletky“ definuje jako soubor antistrukturálních variací, které na rozdíl od miniplotu neredukují archplot, ale obrací jej naruby, čímž jej nezřídkou zprostředkovaně „zesměšňují“ samotnou myšlenku formálních principů. Zde stojí za postřeh, že McKee používá výraz zesměšnění, tedy jako by tento druh filmů byl něčím zlomyslný. Pokud se však blíže podíváme na McKeeho pyramidu, vidíme soubor filmových děl, která mají spíše ambice jít si vlastní cestou bez vyhledávání souvztažnosti, potažmo díla, která jednoduše nerespektují to, co je západem kodifikováno jako zápletky.

Filmy v kategorii antiplot mají dle McKeeho „revoluční“ ambice, tyto filmy inklinují k extravaganci a sebevědomému přehánění. S touto definicí se dá do značné míry souhlasit, nicméně McKeemu v jeho definici již uniká skutečnost, že to jsou právě tato „revoluční“ díla, která v dějinách kinematografie posouvaly hranice možného a přijatelného, čímž vytvářela nový prostor i pro filmy, které sice pracují s danou zápletkou, ale využívají i nově objevené vyjadřovací prostředky, které v „revolučních“ filmech fungovaly samostatně.



Proto v těchto definicích McKee opět implikuje, že zápletka je dominantním prvkem pro tvorbu příběhu, kde lze pouze být buď v souladu s touto zápletkovou dominancí nebo být záměrně nekonvenční, tedy využívat negaci dominance zápletky jako stavební prvek. Lze si však představit, že kdosi bez znalosti kinematografie a principů zápletky natočí film, který bude tato pravidla naprosto porušovat. Buť výsledek nebude nezbytně nijak umělecky hodnotný, jedná se o tzv. McKeeho antiplot, pokud autor nemá představu, vůči čemu se vymezuje?

Ve chvíli, kdy se McKee dále snaží do své pyramidové teorie o zápletky zahrnovat i méně jednoznačná díla se však tento koncept vyobrazený výše začíná rozpadat. Zahrnutí **multiplotu**, tedy filmovém příběhu s více zápletkami, argumentace, že tento tzv. multiplot patří někam mezi archplot a miniplot nezní už příliš přesvědčivě, jelikož dává větší smysl, že se jedná o samostatnou zápletkovou kategorii.

„Práce s více zápletkami může mít povahou „těžkou“, směřující k Archplotu, protože jednotlivé příběhy se často zakládají na proměně se silnými vnějšími důsledky (NASHVILLE), nebo „měkkou“, příklánějí se k Miniplotu, protože dějové linie zpomalují tempo a akce se zvnitřňuje (3 ŽENY).“<sup>15</sup>

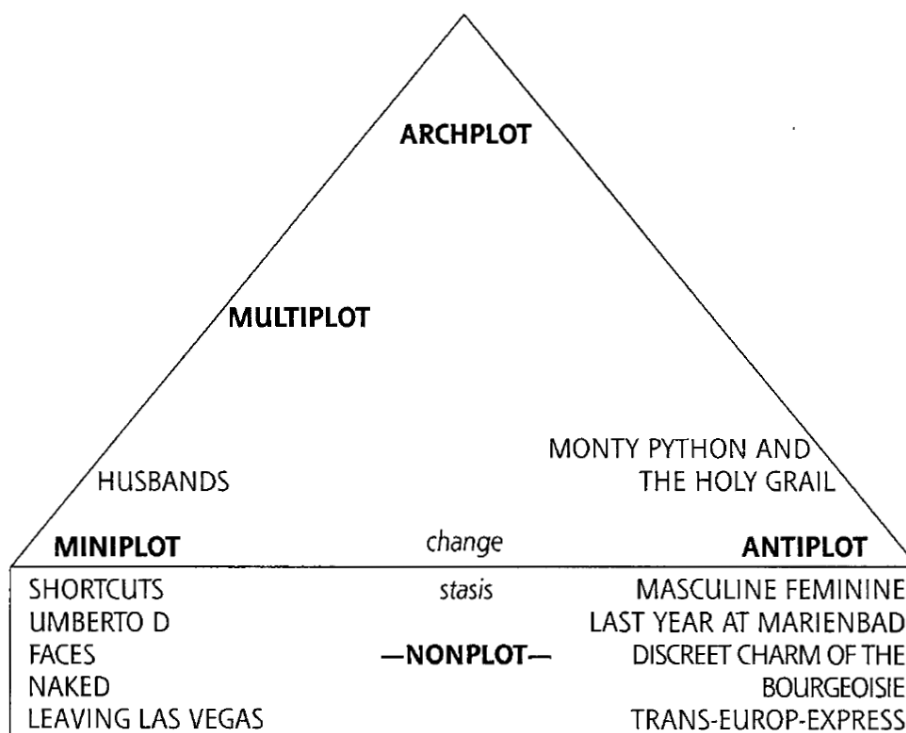
McKee následně přichází s potenciálním pátým bodem trojúhelníku zvaným **non-plot**, tedy filmem, kde zápletka není, nicméně se současně ani nejedná o antiplot, tedy její záměrné převrácení naruby. Zde je hranice velmi těžko odhadnutelná, co může jeden považovat za záměrné převrácení zápletky, může druhému připadat jako její pouhá absence. McKee argumentuje, že v antiplotu dochází ke změně, zatímco v non-plotu již ne. Kde jsou však hranice pro to, co je a co není změnou, a co je a není zápletkou na ruby už však více nevyjasňuje. Hovoří o tom, že změna může být skoro neviditelná, což argumentaci příliš nepřidává.

„Nad čarou mezi miniplotem a antiplotem jsou příběhy, ve kterých se život jasně mění. Na hranicích miniplotu však může být změna prakticky neviditelná, protože k ní dochází na nejhlubší úrovni vnitřního konfliktu: *Manželé* (Cassavetes, 1970). Změna na hranicích antiplotu může explodovat v kosmický vtíp: *Monty Python a svatý grál*. Ale v obou případech příběhy jsou a život se mění k lepšímu nebo horšímu.“<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Tamtéž str. 56

<sup>16</sup> Tamtéž str. 57



„Příběhy pod čarou zůstávají ve stázi a neprocházejí dějovým obloukem. Hodnoty a stav života postavy na konci filmu jsou prakticky totožné se stavem na začátku. Příběh se rozplývá v portrétování, ať už jde o portrét věrohodnosti, nebo portrét absurdity. Tyto filmy nazývám nonplot. Přestože nás informují, dotýkají se nás a mají své vlastní rétorické nebo formální struktury, nevyprávějí příběh. Proto spadají mimo příběhový trojúhelník a do sféry, která by zahrnovala vše, co by se dalo volně nazvat „vyprávěním“.“<sup>17</sup>

Nicméně je skutečností, že tyto filmy postrádají zápletku tak, jak McKee tvrdí? Při pouhém vyhledání filmu Loni v Marienbadu na Wikipedii se můžeme setkat se sekci, kde je poměrně věrohodně popsána zápletko filmu s nadpisem „Plot“.

---

<sup>17</sup> Tamtéž str. 58

## Plot [ edit ]

---

In an ornate baroque hotel populated by wealthy individuals and couples who socialize with each other, a man approaches a woman and claims they met the year before at a similar resort (perhaps at Frederiksbad, Karlstadt, [Marienbad](#), or Baden-Salsa) and had a romantic relationship, but she responded to his request to run away together by asking him to wait a year, which time has now elapsed. The woman insists she has never met the man, so he proceeds to attempt to remind her of their shared past, while she rebuffs him and contradicts his account. Between interactions with the woman, a second man, who may be the woman's husband, asserts his dominance over the first man by repeatedly beating him at a mathematical game (a version of [Nim](#)).

Through ambiguous flashbacks and disorienting shifts of time and location, the film explores the relationships between the three characters. Conversations and events are repeated in different places in the building and grounds, and there are numerous tracking shots of the hotel's corridors with ambiguous and repetitive [voice-overs](#). No certain conclusion is offered regarding what is real and what is imagined, but at the end of the film the woman submits and leaves the hotel with the first man.

18

Zde je zřejmé, že k patrné změně ve filmu *Loni v Marienbadu* dochází, potažmo je sporné, nakolik je pocit změny a vývoje, či přítomnosti nebo absence zápletky, věcí individuální percepce diváka. Změna, kterou McKee výše popisuje v případě filmu *Manželé* se dá docela dobře vztáhnout i na povahu *Loni v Marienbadu*.

Filmy, které nerespektují konvence zápletky možná nejsou ty z komerčně nejúspěšnějších, nicméně hrají podstatnou roli jako koncepty, které zásadně inspirují další tvůrce k posunutí hranic své tvorby. Ta nicméně již mohou být co do zápletky konvenčnější, zde je pro příklad výčet filmů, které film *Loni v Marienbadu* inspiroval:

19

## Influence [ edit ]

---

The impact of *Last Year at Marienbad* upon other filmmakers has been widely recognized and variously illustrated, extending from French directors (like [Agnès Varda](#), [Marguerite Duras](#), and [Jacques Rivette](#)) to international figures (like [Ingmar Bergman](#) and [Federico Fellini](#)).<sup>[43]</sup> Stanley Kubrick's *The Shining* (1980)<sup>[44]</sup> and [David Lynch's Inland Empire](#) (2006)<sup>[45]</sup> are two films that are cited with particular frequency as showing the influence of *Marienbad*. [Terence Young](#) stated that he styled the [pre-credits sequence](#) of the [James Bond film From Russia with Love](#) (1963) on *Marienbad*,<sup>[46]</sup> and [Peter Greenaway](#) said the film had been the most important influence upon his own filmmaking (and he himself would go on to establish a close working relationship with its cinematographer, [Sacha Vierny](#)).<sup>[47]</sup>

The film's visual style has been imitated in many TV commercials and fashion photography,<sup>[48]</sup> and the music video for "To the End", a 1994 single by British rock group [Blur](#), is based on it.

*Marienbad* was the main inspiration for [Karl Lagerfeld's Chanel](#) Spring–Summer 2011 collection, as [Coco Chanel](#) designed the costumes for the film.<sup>[49]</sup> Lagerfeld's show was complete with a fountain and a modern replica of the film's famous garden, which he combined with the [gardens at Versailles](#).

Chanel designer [Virginie Viard](#) reused Lagerfeld's idea of basing a collection around the film for 2022's fall Paris Fashion Week.<sup>[50]</sup>

McKee naráží na podstatu toho, co definuje film jako umění, a ne pouhou atrakční zábavu, kterou původně byl. Tento rozměr však nechává bez většího povšimnutí a spíše pociťuje význam upřednostnění struktury a záplatky proti jejímu opuštění. Více se bude tato teoretická práce věnovat McKeeho knize ve svém závěru.

## 2.3 Andrew Horton – Writing the Character-Centered Screeplay

Již od úvodních definicí je zřejmé, že se publikace Andrewa Hortona *Writing the Character-Centered Screeplay* bude od *Story* Roberta McKeeho výrazně lišit. Za pozornost stojí zejména zmíněné zasazení publikace do akademického kontextu a opodstatněné rámování samotného textu odkazy na souvislosti s díly významných intelektuálních osobností jakými byli Roland Barthes, Claude Lévi-Strauss nebo Mikhail Baktin.

Tato citace stojí hned v úvodu knihy:

„Ve většině dobrých příběhů je to osobnost postavy, která vytváří akci příběhu. Pokud začnete se skutečnou osobností, skutečnou postavou, pak se zákonitě něco stane.“

Flannery O'Connor, „Psaní povídek“<sup>20</sup>

Díky tomu, že Horton na rozdíl od McKeeho hned zraje ve své knize volí řadu odkazů a citací je zřejmé, z jakých vlivů a myšlenkových směrů vychází. I přes skutečnost, že se jedná v první řadě o tzv. scenáristickou příručku, má publikace výrazně blíže akademickému druhu textu. Na druhou stranu se nicméně nestala tak slavnou, jelikož forma akademického textu a citování laikům neznámých jmen je něčím, co mnohé čtenáře potenciálně odradí. Zde si lze domýšlet, nakolik McKee tyto náležitosti takřka vypustil záměrně, aby text jeho knihy působil přístupněji.

„Filmy jako: Casablanca, Stalo se jedné noci, Právě poledne, Poklad na Sierra Madre, Thelma & Louise, Down by Law nebo Lesní jahody, překračují mnoho žánrů a hranice národních kinematografií. Nicméně jsou specifické tím, že sdílejí pocit, který

---

<sup>20</sup> HORTON Andrew (1994). *Writing the Character-Centered Screenplay*, Updated and Expanded edition, University of California Press, (str. 43) Cit. Podle Flannery O'Connor – Short stories

vyjadřuje Flannery O'Connor výrokem, „je to osobnost postavy, která vytváří děj příběhu“ a ne naopak. Pokud se velká část hollywoodských filmů zaměřila na děj na úkor postavy, přál bych si v této studii navrhnout strategie a koncepty, které pomohou každému spisovateli rozvíjet skutečnější postavy. To nicméně neznamená, že bychom neměli věnovat pozornost příběhu, struktuře a dalším prvkům.“<sup>21</sup>

Horton dále tvrdí, že naše zaměření na postavu by mělo pomoci vidět příběh z perspektiv, které přesáhnou mnohá klišé. Jeho přístup se vyznačuje tím, že bychom měli být schopni naslouchat i „jiným“ hlasům. Toto naslouchání „jiným“ hlasům je míněno zejména jako vzkaz americkým autorům ke vztahu ke zbytku kinematografického světa.

Cituje například surrealistického režiséra Luise Buñuela, který se v poznámce o svém slavném debutovém filmu *Andaluský pes*, 1929, vyjádřil v duchu, že jím a Salvadorem Dalí nebyla pro film přijata žádná myšlenka nebo představa, která by se dala racionálně vysvětlit a na tom byl film založen.

Autor publikace má obecně tendenci jít spíše proti hollywoodskému mainstreamu a uvádí, že se v nás filmy s fascinujícími speciálními efekty příliš dlouho neudrží, protože to, na čem nám záleží ve skutečnosti, jsou především silné lidské příběhy o skutečných lidských bytostech, které prožívají těžké (komické i dramatické) a morální tísně. Filmy popového žánru, které Hollywood v 90. letech chrлил, a které tento aspekt nemají, jsou dle Hortona produkty „hollywoodského vzorce“, který je kázán v četných (scenáristických) knihách lemující regály všech knihkupectví. Zde naráží zejména na zmíněnou knihu *Jak napsat dobrý scénář?* Syda Fielda a knihy jí podobné.

Je nicméně paradoxní, že Hortonova kniha byla vydaná dříve, než ta McKeeho (o tři roky). Horton nicméně nenaráží pouze na publikace, které propagují hollywoodský vzorec, ale i na placené semináře, kde se scénaristika vyučuje. V době, kdy vyšla kniha *Writing the Character-Centered Screenplay* tedy už McKee jako pořadatel těchto seminářů delší delší chvíli fungoval a je tedy celkem jisté, že Horton o jeho působení věděl a ve své knize naráží i na jeho počínání, byť nikoliv přímo, jelikož McKee do té doby ještě nic nepublikoval.

---

<sup>21</sup> Tamtéž (str.26)

Horton se dostává k příkladu filmu, který dle jeho názoru reprezentuje onen „silný příběh o skutečně lidských bytostech, které prožívají komické, dramatické a morální tísně“.

Jedná se o italsko-francouzský film *Cinema Paradiso* (scénář a režie Giuseppe Tornatore, 1989), který je držitelem Oscara za nejlepší cizojazyčný film z roku 1990. Tento příběh vypráví o chlapci, jehož otec se nevrátil z války, tedy se spřátelil se stárnoucím promítačem v kině malého italského města. „Je to extrémně jednoduchý příběh. Přesto na něj nemůžete zapomenout, jakmile to jednou uvidíte,“ tvrdí Horton.

V centru všeho je dle Hortona postava kluka. Po zhlédnutí filmu si jej dle Hortona na rozdíl od různých spektaklů pamatujeme dokonale, protože vnímáme, že jeho postava se dotýká toho, co Flannery O'Connor popisuje jako „podzemní prameny, které dávají život“.

*Cinema Paradiso* je kinu o kinu nebo ráji jen částečně. Mnohem důležitější je dle Hortona pocit „původní zkušenosti“, který získáváme právě prostřednictvím příběhu o malém chlapci, který musí vyrůstat bez otce. Právě toto spoluprožití původní zkušenosti je důležitým klíčem k jeho postavě a tím i k filmu samotnému. Bez toho, aby byl film soustředěn na postavu místo zápletky, bychom měli pouze lehký příběh plný nostalgie po starých filmech.

Scénář, který se soustředí na postavu, a nikoliv na zápletku, či strukturu příběhu jako takovou, lze tedy dle Hortona označit jako za ten, který je často cennější. Vychází z různých předchozích teorií, mezi jednu z nich patří Bettelheimova teorie o významu pohádek.

„Bruno Bettelheim měl na mysli pocit souboje v jádru postavy a ve vyprávění, když mluvil o naléhavé potřebě dětí po pohádkách ve své studii *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales* (1989). Klidně bychom nicméně mohli nahradit „typický současný hollywoodský film“ za to, na co Bettelheim útočí: tedy na moderní dětskou literaturu, která, jak zdůrazňuje, okrádá děti o „hluboké vnitřní konflikty pramenící z našich primitivních pudů“. Můžeme nahradit „scénář soustředící se na postavu“ za „pohádku“, když Bettelheim píše, že „pohádka naopak

bere tyto existenciální úzkosti a dilemata velmi vážně a obrací se přímo na ně“. Takové vnitřní úzkosti a dilemata zjevně nejsou věcí akčního / dobrodružného / zápletkou řízeného filmu.“<sup>22</sup>

Horton se v úvodní části knihy vyjadřuje k definici „scénáře soustředícího se na postavu“ z mnoha úhlů a vyvábí další pozoruhodné příklady. Ve vztahu ke srovnání s knihou Roberta McKee je na místě zmínit následující pasáž:

- Scénář soustředěný na postavu je nucen riskovat

"Hrát na jistotu často znamená přehrávat to samé dokola. Možná, kdybychom my všichni, kdo vyprávíme příběhy, více riskovali, kdybychom se dívali dovnitř do své psychiky, místo na strukturu, která je určována úspěchem filmů ostatních tvůrců, pak bychom našli mnohem více, co chceme říci.“<sup>23</sup>

V poslední fázi úvodu k dílu zmiňuje Horton body, které dle jeho názoru scénářům soustředěným na postavy škodí. Zde se vyjadřuje ke konkrétní literatuře, a dokonce k výuce scenáristiky v Evropě a na FAMU. Kritizuje knihy a semináře (v té době populární seminář Roberta McKeeho) orientované na strukturu, jako zmíněná kniha Jak napsat dobrý scénář od Syda Fielda, nebo The Writer's Journey: Mýtická struktura pro vypravěče a scenáristy od Christophera Voglera (Scenáristova cesta). Tvrdí, že tyto publikace měly hluboce negativní vliv na kvalitu americké scenáristiky a tato tvrzení dokládá i citacemi jiných autorů své doby, kteří nebyli spokojeni s hollywoodskými trendy. Důraz na strukturu a děj bez jasného pochopení povahy a důležitosti postav (nejen) podle Hortona vede totiž k nezáživnému scénáři.

V knize uvedený hollywoodský a televizní scenárista Michael Elias si například stěžoval, že hollywoodský typ „vzorce“ prosazovaný scenáristickými příručkami a rozsáhlý počet scenáristických seminářů a víkendových workshopů je „noční můra“, jelikož v 90. letech příliš mnoho vedoucích pozic ve studiích zastávali mladí lidé s titulem MBA, kteří pouze absolvovali tyto „rychlourky“ případně četli jednu nebo dvě z těchto scenáristických příruček. Lze si tedy domyslet, že ve své době byla těmto příručkám přikládána v hollywoodu zásadní váha a byly skutečně brány jako jakési

---

<sup>22</sup> Tamtéž (str. 27)

<sup>23</sup> Tamtéž (str. 29)

„Bible“, za což jsou ostatně nezřídka označovány. I Hortonova kniha je tedy svým způsobem vymezením proti trendu, který autor považuje za neblahý.

"Není divu, že se vyrábí, recykluje, předělává tolik odpadu!" stěžoval si Elias.<sup>24</sup>

„Seymour Chatman poukazuje na to, jak málo bylo v odborné literatuře napsáno o teorii postavy. Na tuto staletí trvající debatu o zápletce versus postavě, Chatman poznamenává: „Není nic samozřejmého na argumentaci předností děje jako zdroje pro vlastnosti postavy, naopak.“ Chatman dále postavy, které se pouze odvíjejí od děje označuje za pouhé participanty, a ne skutečné postavy.<sup>25</sup>

Následně se Horton dostává k velice zajímavé teoretické pasáži v úvodu knihy, kde poukazuje na skutečnost, že jiný přístup ke kinematografii je vyznáván v Evropě.

Producent a režisér Gilbert Cates, někdejší děkan School of Drama, Film and Television na University of California, Los Angeles (UCLA), se vyjádřil podobně.

„Příliš mnoho našich studentů studovalo pouze jiné filmy a televizi. Nevědí nic o životě a skutečných postavách, proto to, co píší, nakonec zní jako televizní pořady a filmy, které viděli“ Zde je na místě poukázat na skutečnost, že k poměrně podobnému názoru došel i McKee, ve výše citovaném rozhovoru pro NewYorker.

Cates na základě toho dospěl k závěru, že na UCLA je potřeba více studentů, kteří žili plněji a četli více. Cates byl dále ještě konkrétnější: „UCLA a další americké filmové školy by měly věnovat větší pozornost modelu, který lze vidět na několika evropských školách, zejména na slavné škole FAMU v Praze, která vyprodukovala Miloše Formana, Emira Kusturicu a další známé režiséry. Na FAMU museli studenti studovat, jak divadlo a literaturu, tak film.“<sup>26</sup>

Režisér, se kterým Horton v rámci své scenáristické kariéry nejbližší spolupracoval, Srdjan Karanovič z bývalé Jugoslávie, vystudoval FAMU a údajně rád vzpomínal na

---

<sup>24</sup> Tamtéž (str. 32)

<sup>25</sup> Tamtéž (str. 32)

<sup>26</sup> Tamtéž (str. 34)



absolvovaný kurz nazvaný „Současný evropský román“, který byl veden Milanem Kunderou.

„Jak můžete napsat dobrý scénář, když nedokážete číst některé z nejlepších divadelních her a nejlepší díla literatury?“ ptá se trefně Cates.

Akira Kurosawa, kterého při této příležitosti Horton také cituje je ještě důraznější: „Abyste mohli psát scénáře, musíte nejprve studovat velké romány a dramata. Musíte zvážit, proč jsou skvělé. Odkud pocházejí emoce, které cítíte, když je čtete?“

„Tento „evropský“ pohled na širší spektrum výuky a vytvoření přehledu pro scenáristy je jedním z těch, na kterých jsem měl to štěstí podílet i jako americký scenárista, který občas pracuje v zahraničí,“ poukazuje Horton na své evropské působení a zdroj inspirace k těmto názorům-<sup>27</sup>

Pro účely této teoretické práce však postačily pasáže z Hortonova propracovaného úvodu, který předsevzatou problematiku této práce teoretizuje nejvíc, a naopak se nevztahuje k praktickým radám.

## **2.4 Uplatnění principů obou autorů ve filmu The Crying Game**

Obě knihy se letmo dotýkají filmu Neila Jordana z roku 1992. Dle McKeeho je film Crying Game zařaditelný mezi archplot a miniplot. Není vyloženě klasickou zápletkou, jelikož vypráví příběh o pasivním hrdinovi a nechává konec otevřený, takže budoucnost milostného příběhu zůstává nejednoznačná. Příběh Crying game je příběhem člena Irské republikánské armády Ferguse, který se na počátku filmu podílí na lstivém zajetí britského vojáka Jodyho, se kterým se nicméně v průběhu zajetí spřátelí a Jody se mu svěří o své dívce jménem Dil. Přesto je však Fergus ochotný rukojmího zastřelit. Jenže vojáka při pokusu o útěk ze zajetí přejeđe britský obrněný vůz. Fergus následně vyhledá v Londýně Jodyho dívku Dil a zamiluje se do ní. IRA ho nicméně znovu vyhledá a on přijme účast na chystaném atentátu.

---

<sup>27</sup> Tamtéž (str. 35)

Zároveň se však snaží uchránit Dil před spolubojovníky. Tento film obdržel Oscara za nejlepší původní scénář v roce 1993

Charakterizace, že příběh je něčím mezi klasickou zápletkou a minimalistickou zápletkou, sice do nějaké míry sedí, ale opět lze poukázat na to, nakolik McKee při těchto definicích vykládá z objektivní, co může být do nějaké míry subjektivní. Například není přesné, že Fergus je pasivním hrdinou. Jeho rozhodnutí děj posouvají a většina příběhu se od nich odvíjí. Současně lze podobně relativizovat interpretaci, že film *Crying Game* končí nejednoznačně, Fergus je ve vězení, kam ho Dil přichází navštívit a vyjadřuje se ve smyslu, že na něj bude čekat po dobu výkonu jeho trestu. Nevím sice, jak se tato slova naplní, nicméně je nám jasně řečeno, že jejich vztah má potenciál pokračovat. Za otevřený konec by se dal pokládat konec, který by byl výrazně více nejednoznačný.

Lze si na základě zvoleného příkladu domyslet, nakolik je McKeeho teorie pyramidy nejednoznačná. Prvky, kterými charakterizuje jednotlivé druhy zápletek se v různých filmech mohou překrývat, nicméně to, nakolik je konec otevřený, či není, nakolik došlo ke změně, či nedošlo nebo nakolik je postava aktivní, či není, lze považovat částečně za věc osobní interpretace.

*Crying Game* je v knize *Writing the Character-Centered Screenplay* uvedena jako příklad scénáře k poznámce v úvodu, která zní ve smyslu, že scénář soustředěný na postavu si je vědom, že život postav je silně ovlivněn jejich vlastnostmi a zkušenostmi, které si nicméně ani diváci ani postavy samy nemusí plně uvědomovat.

Horton uvádí, že při zpětném zamyšlení se zdají být všechna překvapení a zvraty, které se ve filmu odehrály vzhledem k Fergusově povaze, nevyhnutelné. Můžeme se ptát: Proč je vlastně takový člověk v IRA? Proč neplní rozkazy tak, jak by měl? Proč se rozhodne splnit přání umírajícího „nepřítele“ a navštíví jeho přítelkyni? A proč se po odhalení tajemství její identity rozhodne s ní zůstat? Jiný druh scénářů (narážka na scénáře zabývající se strukturou) by se pokusil tuto věc vysvětlit například tak, že byl Fergus zbit jako dítě, nebo že prožil svůj vlastní tragický milostný vztah. Nebo bychom viděli v sérii flashbacků, že byl vždy laskavý ke zvířatům, ale byl donucen stát se proti své vůli nájemným vrahem IRA.

Za Úspěchem díla Neila Jordana dle Hortona stojí skutečnost, že vytvořil Ferguse dostatečně živého a přesvědčivého a my cítíme zkušenosti a vlastnosti postavy v pozadí, aniž bychom je plně znali nebo jim rozuměli. Vyprávění filmu sleduje postavu, která se nakonec v našich myslích objeví jako někdo se silným jádrem. Flannery O'Connor výrokem, „je to osobnost postavy, která vytváří děj příběhu“ a ne naopak.

Tato charakterizace z pohledu scénáře soustředěného na postavu se náhle zdá být naopak poměrně výstižná. Pochopitelně ne každý scénář a příběh je možné brát skrze tuto optiku, nicméně v případě McKeeho jsme mohli vidět, že pohled na specifický případ jako *Crying Game* dílo vlastně nikam nezařazuje, a že takřka většina filmových děl by se nakonec na McKeeho pyramidě dala zařadit „někam mezi“.

### 3. Závěr

Zvolená literatura a její specifické kapitoly posloužily jako ilustrace teoretického sporu, ke kterému v teorii scenáristiky dochází. Tímto není nezbytně vyřčeno, která strana má pravdu, v obsahu obou knih je spousta styčných bodů, či je řešeno jinými slovy to samé. Za pozornost nicméně stojí disproporce mezi popularitou jednotlivých publikací. Zatímco Story Roberta McKeeho je mnohdy označována za bibli scenáristiky a je často citována, Hortonova publikace je pozapomenuta a v centru pozornosti, co se týká scenáristických příruček určitě nestojí.

Nepochybně stojí za hlubší a obsáhlejší výzkum teoretické literatury o scenáristice, aby bylo možné dojít k dalším a úplnějším poznatkům. Pro autora této teoretické práce bylo přínosné vnímat podobnosti vnímané dichotomie a ujasnění, že scenáristické příručky mají své nepochybné limitace. Jak bylo naznačeno v citacích z Hortonova díla, je docela možné, že nejlepší scenáristickou příručkou může být literatura, která se scenáristiky nijak netýká nebo například i divadlo.

Nabízí se otázka, jestli McKeeho dílo, které má i přes některé nedostatky nezpochybnitelné kvality, není prostě jen příručkou pro pokročilé a jestli obecně celá škola scenáristiky, která preferuje „strukturu“ potažmo „zápletku“ před postavou, jako určujícím prvkem příběhu, není chybně studována adepty, kteří jsou ve vzdělávacím procesu scenáristiky na začátku, a nikoliv v pokročilejším stádiu. Zdá se, že Hortonova kniha a její návrhy na způsob pojetí příběhu, jako orientovaného na postavu je vhodný pro autory, kteří spíše tvořit začínají. Po zkušenostech s tvorbou je pak na místě začít zakomponovávat prvky, které navrhuje McKee. Nicméně bez těchto zkušeností bude dílo určováno McKeeho principy velice pravděpodobně bezduché, byť se jich bude předpisově držet.

Otázka zápletky a postavy se tedy dá možná zodpovědět pokročilostí autora, kdy je koncentrace na strukturu a zápletky vhodná pro zkušeného profesionála, který již prošel fází dominantních postav. Naopak pro začínající a středně pokročilé tvůrce se zdá být vhodné soustředit se na parametry, o kterých mluví ve své knize Horton.

Pravdivost této teze by si však nepochybně zasloužila další a širší výzkum, jiné odborné a teoretické publikace, případně i průzkum mezi profesionály a práci s výpověďmi o přímé profesionální zkušenosti.

# Seznam použitých zdrojů

## Odborná literatura

- MCKEE, R. (1997). Story: substance, structure style, and the principles of screenwriting. New York, USA: Harper-Collins Publishers
- HORTON Andrew (1994). Writing the Character-Centered Screenplay, Updated and Expanded edition, University of California Press
- Bakalářská práce: NÁVOD NA PŘÍBĚH Úvahy nad knihami, které radí s psaním scénáře, Milada Mašinová, FAMU, 2014

## Ostatní citované zdroje

- MC GREGOR, Lewis, Character-Driven VS Plot Driven – Do You Know The Difference? [online] 24.2.2023 <https://indietips.com/character-driven-vs-plot-driven/>
- Robert McKee writes his hown ending, Dana Goodyear NewYorker, [online] 17. 10. 2022 <https://www.newyorker.com/magazine/2022/10/24/robert-mckee-writes-his-own-ending>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Last\\_Year\\_at\\_Marienbad](https://en.wikipedia.org/wiki/Last_Year_at_Marienbad)
- The Crying Game, Neil Jordan, 1992

