

ÚVODEM DO SCENÁRISTIKY A DRAMATURGIE

Lubor Dohnal

Filmy vyprávějí **příběhy**. Tomu je třeba rozumět v nejširším slova smyslu. Narativní charakter mají i filmy experimentální nebo abstraktní, tzv. bezdějové. I světelná skvrna nebo proměňující se barva má ve filmu svůj „příběh“, svůj vývoj v čase – a to vývoj (má-li být film emocionálně působivý) dramatický. Počátek, překvapivá proměna a konec. Tím spíše se to týká filmů, které vyprávějí o lidech a jejich osudu, o jejich vztazích, o jejich radosti a strachu. Filmař přistupuje k své látce s nějakým plánem jak s ní bude zacházet, jakého účinku – racionálního a emocionálního – chce dosáhnout. Takový plán nějak formuluje, pro sebe a pro své spolupracovníky. Někdy jen jednou větou, jindy na stovce stran textu. Obojí lze chápat ve vztahu k budoucímu filmovému dílu jako „scénář“ v jeho různých podobách.

Scénář je první fází filmového díla. Obsahuje příběh – tak jak se v průběhu filmového vyprávění rozvíjí a graduje, charakterizuje ale i specifickou filmovou formu, která je příběhu (obsahu) adekvátní. Samozřejmě není úkolem scenáristy předepisovat režisérovi, kameramanovi, střihači, architektovi či skladateli, jak mají realizovat své záměry. Scénář nesmí omezovat svobodu tvůrců filmu, ale má je inspirovat a sjednocovat. Dobrý scénář se sám vyvíjí v průběhu realizace, je půdou, na které se v každé nové fázi tvůrčí profese setkávají.

Námítka, že to je především úlohou režiséra, je oprávněná. Proto by v ideálním případě měl režisér být od počátku při psaní scénáře přítomen. I kdyby ta přítomnost spočívala v rozhovoru, ve formulaci cíle a zatím jen vágním stanovení stylu. Pokud tomu tak z různých příčin není, vstupuje do scenáristovy dílny režisér později jako interpret a tlumočnick (do filmového jazyka) a stává se tak, sice dodatečně, ale nevyhnutelně, spoluautorem. Jinými slovy: práce scenáristy je službou a sice službou v tom nejlepším slova smyslu. Službou, kterou vykonávat znamená co nejdokonaleji ovládat svou profesi, službou, v níž je scenárista mistrem a na niž může být právem hrdý.

Scénář může, ale nemusí být i **dílem literárním**. Dobrý scénář respektuje především prostředky filmového jazyka, je ale nevyhnutelně napsán jazykem, kterým mluvíme. Česky, anglicky, japonsky... Je tedy třeba, aby scenárista svůj jazyk ovládal, aby s ním dovedl úsporně a efektivně zacházet. Pokud se mu to zdaří a pokud to jeho konkrétní úkol dovoluje, lze scénář už i číst s požitkem, tak jak jsme zvyklí číst literaturu. Ale scenárista by se neměl dát zlákat ctižádostí být spisovatelem. To není jeho úkol. Musí být především filmařem.

V zásadě je jazyk scénáře věcnější než jazyk literární. Literární metafory, obrazná líčení toho, jak se hrdina cítí, jak co mu připadá atd. jsou většinou nefilmovatelná. Filmová metafora, filmová stylizace pracuje jinak. Prostor, osoby, předměty ve fotografovaném obraze jsou většinou to, co jsou. Neobvyklá, udivující, sdělovací jsou jejich setkání uvnitř záběru a ve sledu záběrů – v montáži. V souvislostech, v konotaci. To je vlastní filmu – a právě jen filmu. Je pravda, že film, který se od ostatních uměleckých disciplín učí a jejich postupů využívá, naopak ostatní současné umění inspiruje a ovlivňuje. Dobrý scénář se sotva podobá románu, ale leckterý moderní román se alespoň některými postupy podobá scénáři.

Zdá se, že filmový příběh vychází především z psychologie postav, z jejich vzájemných vztahů a proměn těch vztahů – podobně jako povídka, román nebo jevištní drama, i když způsob filmové narace je jiný. Scenárista se ale učí respektovat i další požadavky na filmové dílo. Například to, že film by měl být prospěšný společnosti a člověku ve společnosti, že filmové umění by nemělo sloužit jen zábavě, ale mělo by nést i hodnoty morální. Že film by měl využít technických možností, které se stále vyvíjejí, že by měl uplatnit formální, estetické kvality. A konec konců také to, že film stojí peníze a je zbožím, které se bude prodávat a že by měl být, aniž by od ostatních kvalit ustupoval, ekonomicky úspěšný. Ne vždycky se to podaří všechno najednou, ale není žádný důvod tím nebo oním aspektem pohrdat.

V průběhu studia na naší katedře se seznámíte podrobněji s pravidly filmové řeči a s tím, jak je při psaní scénáře uplatňovat. Aby vaše cesta k takovým dovednostem byla co nejefektivnější, zřídili jsme scenáristické dílny, mezi kterými můžete volit. Pedagogové i studenti se liší. V tom podstatném jsou zajedno, ale zkušenost a priority ve volbě cílů a postupů je vedou k rozdílným, individuálním metodám. Jde nám o optimální kompatibilitu mezi posluchačem a pedagogem. Volte uvážlivě, využijte různých možností. A věřte, že konečná odpovědnost neleží na katedře a na tom, co vám nabízí, ale na vás a na tom, jak moudře a jak intenzivně té nabídky využijete.

POZNÁMKY K FILMOVÉ DRAMATURGII

Jiří Soukup

Samostatnost dramaturgie bývá zpochybňována, i na FAMU slyším názory, že stejně všichni chcete být autory.

– Dramaturgie jako svébytný obor už neexistuje, říkají mi. – Byla zdevastována, dodávají na vysvětlenou. – Je vás pár posledních, co ji ještě vykonáváte, ale jste anomálie, chlácholí mě. – Znovu bude, ale v podobě producentské dramaturgie, předpovídají.

Čerta starýho se o takové a podobné diskuse starám, o nezastupitelnosti a životaschopnosti dramaturgie nepochybuji, proto provozuji dramaturgickou praxi a proto mám dramaturgický seminář pro magisterský stupeň na FAMU, kam za mnou s řečmi o nepotřebnosti dramaturgie nikdo nechodí. Je naprosto jedno, jestli se takový seminář profiluje jako scenáristický nebo dramaturgický, jsou to spojitě nádoby, ale upřednostňuji postupování od dramaturgie ke scenáristice – před sezením nad čistým papírem, apriorním smýšlením tzv. příběhů pro film, kdy si jeden scenárista umane a začne psát námět: „...chlapeček potká dívku, ale její rodiče jim brání...“ Ale výuka scenáristů je alespoň v počátcích založena přesně na tomhle uvažování (ostatně brzy poznám, zač je toho loket, neboť v příštím školním roce budu působit jako pedagog prvního ročníku, zadávat etudy). Jako školní metoda prosím, ale jinak přináší písčím většinou jen sebeobelhávání, následné zklamání, scénář na polici, anebo filmy na hony vzdálené jejich představě. Věčné nářky, žárlivost, mindráky.

Dramaturgii vnímám jako dialog od prvního pomyslení na film, pokud možno nezatížený faktem, že film je užitá technologie, něco, co se musí vyrobit. Kdo na film sahá, je tou technologií limitován. Dramaturg na film nemaká, ale je co možná nejvíc přítomen a nabystřen. Dramaturgie je konkretizované myšlení. Rozvíjející se téma, strukturování, hledání tvaru, ale také soucítění s autory. Je to schopnost myslet na druhého, ale i za druhé – chápat, co chtějí a vést je jejich směrem, nevnucovat se a nepředvádět se, ale zasahovat, pokud uhýbají. Chránit projekt před vnějšími zásahy, zastávat se, nepřipustit rozklad zvenku ani zevnitř (dramaturgie není hájení něčích zájmů, dramaturg-slouha mi nestojí za řeč). Málo platné, dělat dramaturgii předpokládá morálku, čitelný charakter, setrvalost, neambicióznost, pochopení pro odlišné, rozrůzněnou zkušenost. Ale zároveň svobodnou mysl, vlastní tvořivost. Přechod mezi dramaturgickým ovlivňováním a autorstvím je neostrý: najednou koukáte, že píšete scénář. A co víc, scénář, který lze točit, tak jak leží, a při jehož realizaci se s Vaší účastí a zásahy nadále počítá...

Takhle otevřené, komunikativní pojetí filmové dramaturgie s vyvinutým smyslem pro jinakost každého pořádného filmu, to má také svůj rub. Uvedu příklad: jako divák chovám respekt k žánrům, ale sám je neovládám – zde jsem jako dramaturg nepoužitelný. Zkrátka mě netěší pojímat dramaturgii jako soubor pravidel; stejně tak nepíšu ani nevyhledávám scenáristické manuály. Nahlížejte do nich, ale stejně to jsou povětšinou jen redukované, zbanalizované aristotelovské pojmy, sloužící jako zaklínadlo pro výstavbu filmového syžetu. Jistě, jednou opěrou dramaturga jsou aplikované poznatky a znalosti, ale samy o sobě jsou k ničemu, co je komu platné, že umí postavit dlouhý scénář, že ví, jak se scénář po čtyřicáté nebo po které že to minutě láme...

Kdo z vás se bude chtít vyučit dramaturgii, musí počítat s tím, že dramaturgové a scenáristé k zvládnutí profese dospívají později, než například kameramani – nevystačíme s optickými řešeními. Začněte prostě tím, že budete koukat na filmy, jak jsou dělané (to neznamená, že si nemůžete v kině poplakat), trénujte představivost, naučte se číst scénáře (jen málo i jinak pozorných a citlivých čtenářů to umí), ale hlavně komunikujte mimo svět filmu – nepodléhejte té iluzi, že jednou dostanete glejt a pak budete v oboru automaticky působit celý život.

- Ale to předbímám, teď jste na začátku školy.

(květen 2004)

NĚKOLIK ZÁKLADNÍCH DRAMATURGICKÝCH POJMŮ

Jiří Dufek

Ono se řekne semenec, ale zobejte ho z láhve!
Ono se řekne základní dramaturgické pojmy...

Aristoteles a ti druzí

Expozice, kolize, krize, peripetie, katastrofa. Zní to jak vrzání modlitebního mlýnku. Určitě jste si to vtloukali do hlavy před přijímacími zkouškami. Jiří Soukup v předchozím textu píše o zbanalizovaných aristotelovských pojmech. Mohou mít vůbec nezbanalizovaný obsah? A využitelný smysl? A jsou vůbec aristotelovské?

Podívejme se nejprve, kde se tyto pojmy vzaly. Encyklopediím je to jasné. Od Aristotela přece. Například Malá československá encyklopedie (1984-87) uvádí:

„...**Aristotelovo** rozdělení děje tragédie:

expoze (úvodní část dramatu, seznamuje vnímatele s jednajícími postavami, časem, prostředím, popřípadě událostmi, které vlastní zápletku či konfliktu předcházejí),

kolize (zauzlení, dějový úsek, který následuje po úvodní expozi a rozvíjí dramatickou zápletku. Objevují se zde první střetnutí hrdiny s jinou osobou, někdy se sebou samým a dějová zauzlení. K. probíhá až do vyvrcholení, má stupňovat divákův zájem),

krize (vyvrcholení rozporu protikladných zájmů),

peripetie (...fáze děje /neočekávaná, rozhodující změna, obrat, často tragický/, která následuje po krizi a předchází závěru, katastrofě),

katastrofa (konečný obrat v ději směřující k uzavření konfliktu)...“

Klidně si to zapamatujte, může se vám to hodit při nějakém testu, ale přece - pokud byste tady přestali číst, mohl by ve vaší hlavě přetrvávat jeden z rozšířených dramaturgických bludů. Že je to všechno Aristotelova práce. A že je to od antiky stejné. Někoho z vás možná trkne, že se v té říkance o pětidílné stavbě dramatu mísí latinská slova s řeckými, což asi nebude jazyk, kterým by se Aristoteles vyjadřoval. Ukážeme si ještě, že Aristoteles psal a uvažoval poněkud jinak, čerstvěji. Jeho slova jsou především: **počátek, střed a konec**. A pak: **zápletk a rozuzlení**. **Četné zvraty (peripetie), okamžiky poznání (anagnorize)** a nakonec **očistění skrze soucit a bázeň (katarze)**.

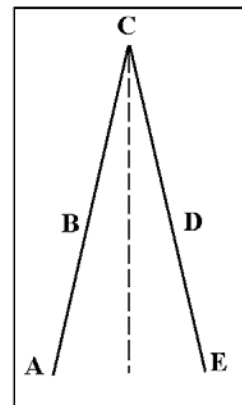
Úvodní slavná pětice pojmů je plodem mnohem pozdějšího a suchopárnějšího období. Vychází z klasického divadla a v optimistické úplnosti ji formulovaly profesorské hlavy 19.století, zavádějící linnéovské systémy do všech oblastí života. Vychutnejte si jistotu, která čiší z vět německého dramatika a teoretika Gustava Freytaga, napsaných v roce 1863 (Technika dramatu, česky 1944):

„...Je jisté, že jednotlivé principy dramatického tvoření jsou pro všechny doby stejné... Můžeme říci bez přečehování sebe, že dnes jsou nám jasnější nejpůsobivější umělecké účinky v dramatu a potřeba technického vybavení nežli Lessingovi, Schillerovi a Goethovi... Snadno nám může napadnout, že.. omezení znamená smrt pro svobodné umělecké tvoření. Nikdy by nebylo většího omylu. Právě vypracovaný systém jednotlivých předpisů, pevné... omezení při volbě látky a stavbě hry byly v různých dobách nejlepším pomocníkem tvůrčí síly...“

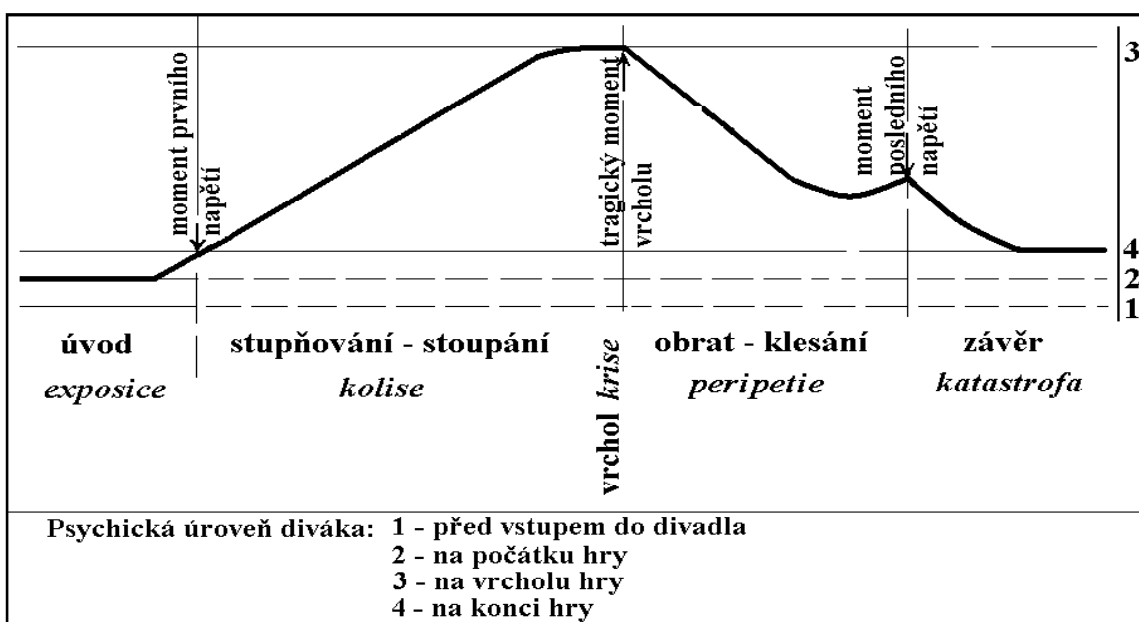
Nejsou to zaprášené archiválie. Právě v citované knize (a v mnoha podobných) najdeme naši pětičlennou stavbu dramatu, dovedenou k spasitelné dokonalosti, od té doby mnohokrát až dodnes opakované a doporučované. Včetně obrázků. Už Gustav Freytag rýsuje s průzračnou jednoduchostí:

„...Těmito dvěma částmi děje... totiž stoupáním a klesáním jeho, dostává se dramatu při grafickém znázornění tvar pyramidy...“

- A. úvod (expoze),
- B. stoupání, stupňování (kolize),
- C. vrchol (krize),
- D. obrat, klesání (peripetie),
- E. katastrofa...“

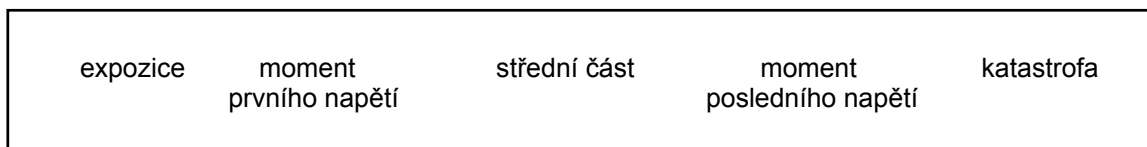


Vzápětí nám pak Gustav Freytag kreslí dokonalé inženýrské schéma, s kterým se můžete setkat v různých obměnách dodnes:

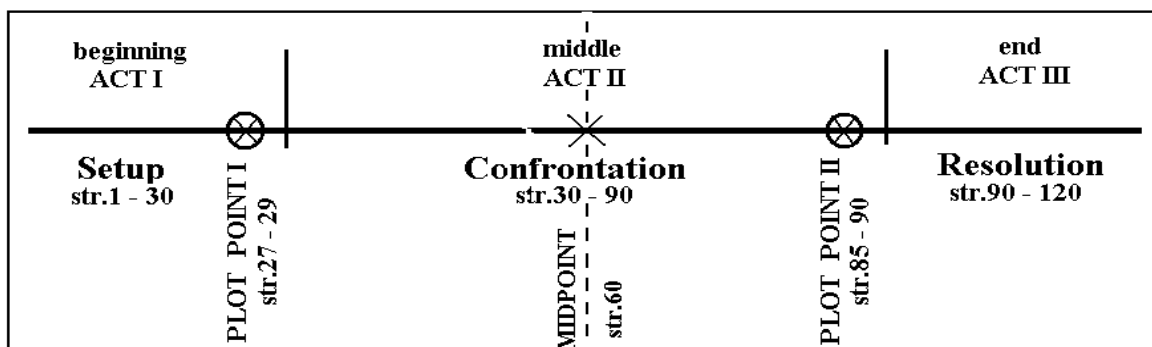


(Kontrolní otázka – mezi kterými čísílkami se odehrává duchovní vzestup diváka?)

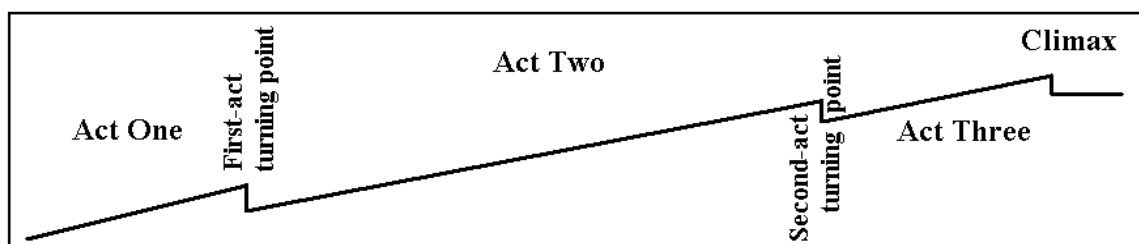
Ale pozor. Nesmějte se předem. Už tady vidíme klasicky narýsovaný **dramatický oblouk**, který od těch dob patří do dramaturgické hantýrky. A co víc – budete-li toto schéma aplikovat na divadelní či filmová dramatická díla současnosti, zjistíte, že v drtivé většině případů platí dodnes. Základ této terminologie i způsob uvažování jsou v našem kulturním okruhu stále běžné, i když se slova (např. v anglosaské oblasti) měnila. Mohli bychom se tedy domnívat, že vrcholu poznání bylo dosaženo? A že je možné na jeho základě uvědoměle tvořit? Nahlížíme-li do úspěšných scenáristických kuchařek i vědeckěji se tvářících učebnic scenáristiky současnosti (a jsou jich stovky – v mezinárodní bibliografii knih o scenáristice *The Art of Screenwriting*, 1991, nalezneme 742 položek), setkáváme se s obdobným schématem a důvěrou stále znovu. Zejména v mírně zjednodušeném vzorci:



Například jistě úspěšný Syd Field (*The Screenwriter's Workbook*, 1984 – ale uveďme si už kvůli skromnosti názvů i jeho další díla: *Screenplay: The Foundation of Screenwriting*, *The Screenwriter's Problem Solver*, *Selling a Screenplay: The Screenwriter's Guide to Hollywood*) nazývá dramatickou strukturu s podobnou jistotou „paradigmatem – nástrojem, průvodcem a mapou při procesu psaní scénáře“ – a rýsuje její schéma takto včetně příslušných čísel stránek scénáře:



Za mnoho jiných asymetricky parabolických, kruhových či spirálových grafů uvedme ještě třeba systém „mountain“ podle L. Segerové (Making a Good Script Great, 1994):



Vidíme, že terminologie se mění, ale základní schéma i důvěra v jeho platnost a použitelnost trvají.

Je načase podívat se, zač z toho může Aristoteles. Pokud byste tady přestali číst, mohl by ve vaší hlavě přetrvávat další, modernější z dramaturgických bludů – že to vůbec není Aristotelova práce, protože v jeho Poetice čteme přece něco úplně jiného, méně schématického, o to živějšího...

Ani tak tomu ale docela není. Termíny všechny jeho sice nejsou, ale – skrze hollywoodské příručky jsme se k Aristotelovi kupodivu přiblížili víc, než bychom možná čekali. Poetika sice grafy neobsahuje, ale myslím, že kvůli následujícímu schématu by se pan Aristoteles neurazil:

Obrat v štěstí z neštěstí nebo ze štěstí v neštěstí		
POČÁTEK	STŘED	KONEC
Zápletka		Rozuzlení
<p>POČÁTEK počátkem jest, co samo nemusí být nutně po jiném, po čem však něco jiného přirozeně jest nebo se děje</p> <p>"Proto jest třeba, aby děje dobře sestavené neměly ani nahodilý počátek, ani nahodilý konec, nýbrž aby se řídily uvedenými hledisky..."</p> <p>"Zápletkou bývá ta část dramatu, která sahá od začátku až k té části, jež jest poslední, po níž nastává obrat v štěstí z neštěstí nebo ze štěstí v neštěstí, rozuzlením pak část od začátku obratu až do konce..."</p>	<p>STŘED středem jest to, co samo jest po jiném a po čem následuje opět jiné</p>	<p>KONEC koncem jest to, co samo po jiném přirozeně jest buď nutně nebo zpravidla, po čemž však již nic jiného není</p>

Vidíme, že kolizi ani krizi tu nenajdeme, ale **schéma je v zásadě stejné**.

Vnímání základního členění dramatu je tedy od Aristotela po mainstreamové návody současnosti podobné. Navíc už Aristoteles z jistoty nalezených zákonitostí dospěl k normativnímu doporučení, jak psát drama.

Ovšem – když svoji práci psal, byli už největší řečtí dramatikové mrtví (Aischylos zemřel zhruba 70 let, Sofokles a Euripides 20 let před Aristotelovým narozením, Aristofanes přibližně v době Aristotelova narození). A **poznání a pojmenování zákonitostí dramatu vůbec nevedlo po klasickém období k novému vzestupu řeckého dramatického umění** – stejně jako po „freitagovských objevech“ v německém dramatu ve století devatenáctém. Walter Kerr v knize Jak nepsat hru (1956, česky 1963) reaguje na boom dramatických škol („...prakticky každý Američan, který se naučil vkládat karbonový papír do psacího stroje správnou stranou, naučil se také „jak“ dát dohromady hru...“) a říká: „Žádná dramatická forma, ať dobrá či špatná, nemá nekonečnou životnost. Velké řecké divadlo se svými hrdiny podobnými bohům, se svou strohou strukturou a lyrickým chórem, vyčerpalo svou inspiraci za necelých osmdesát let.

Alžbětinské divadlo se svou bujně komplexní strukturou a kypivým poetickým realismem strávilo svou energii za necelých pětapadesát let. Nejproslulejší epocha francouzského dramatu, která zahrnuje celé mistrné dílo Corneille, Moliéra i Racina, trvala dvaadvacet let... Věc je v tom, že přijde čas, kdy se rozpadne a zmizí každý dramatický styl, a tedy i každý užitečný vzor. I když divadlo samo pokračovalo dál ještě hezkou dobu, ani jediný projev takového vzoru... nikdy nepřežil nejstaršího člověka mezi publikem...“

Co tedy s tím? Platí zmíněná pravidla? A mohou být užitečná? A pro koho? Jiří Soukup v předchozím textu odpovídá pregnančně. Takže spíše jen opakují:

Je třeba rozlišovat zákonitosti, objevované zpětnou analýzou dramatických děl, a jejich využitelnost při vlastní tvorbě.

Zpětná analýza antických i nejmodernějších dramát naznačuje, že v základech dramatického tvaru trvá a obnovuje se základní schéma. Souvisí s vnímáním dramatu v čase. **Počátek, prostředek a konec. Ucelený, dokonaný tvar.** Začínat však tvorbu od tohoto schématu většinou nelze (snad jen kdybyste se chtěli živit žánrovými variacemi typu „béčko“).

Váš talent dramatického vyprávění, tvoření nového světa dramatu s jeho živými obyvateli, formování osobní ucelené výpovědi v čase, hospodaření s divákovým zájmem a energetickými proudy vašeho příběhu – tyto **schopnosti můžete kultivovat** zkušeností, řemeslem, výhrami a prohrami vašich předchůdců, **ale nemůžete je nahradit poučkami**, byť opodstatněnými.

Dramaturg by ovšem měl mít – kromě jiných schopností, zmíněných v předchozím textu J. Soukupa – tuto bohatě strukturovanou zkušenost zažitou a osobně reflektovanou co nehlouběji.

Na začátku vašeho letu napříč FAMU vám však přece jen připomenu standardní, konzervativní obsah některých klasických pojmů – už jenom kvůli lepší komunikaci. Platí o nich to, co bylo řečeno o základním schématu – **obsahují koncentrovanou zkušenost**, ověřenou staletími.

Ale je to pohled zpětný.

Možná vám přijde zbytečné zabývat se destilovaným modelem jakéhosi ideálního dramatu, modelem, který málo počítá s moderními filmovými výrazovými prostředky.

Určitě vás napadne řada filmů, v nichž bychom klasické fáze hledali obtížně a zbytečně. A jsou to možná ta nejlepší díla, která si vytvářejí svůj vlastní řád a vystačí se začátkem, středem a koncem.

Ale v tisících filmů znovuožívá a prosperuje staříčká zkušenost i v milioně variací.

Chcete-li se dozvědět víc a jinak, můžete už jít vlastní cestou – třeba s pomocí knih, které asi znáte, jako je Vyprávět příběh (1995) J.-C. Carriera, Rozhovory Hitchcock – Truffaut (1987) nebo například Film 1 – obraz-pohyb (2000) Gilles Deleuze a řada dalších.

Dovolím si použít text, v němž jsme s kolegyní Hanou Cielovou rekonstruovali přednášky zesnulého předního dramaturga šedesátých let Dr. Zdeňka Bláhy (Z. Bláha – H. Cielová – J. Dufek: Základní pojmy filmové a televizní dramaturgie. FAMU, 1992). S vědomím všech výše zmíněných omezení pokládám jeho názory za klasické – seznamte se s nimi, chcete-li, třeba proto, abyste věděli, co odmítáte. A narazíte-li na sdělení, že se v dramatu něco „musí“, doufám, že vás pan Freytag mimoděk naučil nadhledu.

Následující první část hesláře je tedy souborem více či méně krácených a občas lehce upravených citací ze zmíněného textu.

Skladba, stavba dramatu

Skladba dramatu představuje způsob, jímž jsou prezentovány postavy, jejich jednání, situace, v nichž se nacházejí nebo ve kterých se octnou, konflikty a děj, ale také myšlenka, poslání dramatického díla. Odráží rozvoj sjednocujícího prvku dramatu, jímž může být v jednotlivých případech postava, určitý děj nebo určitá idea. Není pouze a výlučně záležitostí formy, stejně závažně se týká i obsahu. Obsah je látkou, materií dramatického díla, forma je způsobem, jímž se obsah stává funkčním...

Expozice

Účelem expozice (mluvíme o úvodní části dramatického díla – své dílčí expozice mají samozřejmě jednotlivé postavy, dílčí dějové linie atd.) je vzbudit zájem a zvědavost a současně představit postavy a prostředí.. Expozice většinou obsahuje odpovědi na základní otázky: KDO, KDY, KDE, S KÝM, PROTI KOMU, JAK a PROČ... Již zde uzavírá autor s divákem nepsanou dohodu o žánru, konvenci, úhlu pohledu, míře stylizace a podobně, kterou může porušit pouze záměrně, cílevědomě, s vědomím rizika, že se divák bude cítit podvedený. Expozice může být pozvolná, obšírná, divák se pomalu soustřeďuje na podstatnou linii dramatu. Rychlou, bezprostřední expozici využívá autor tehdy, chce-li prudce vzbudit zájem, přivést diváka rychle *in medias res* (např. aby nepřepnul televizi). Přímá expozice předvede divákovi exponovanou postavu či situaci přímo, v nepřímé expozici o nich vypovídají jiné postavy, paralelní, následné (v retrospektivě i předcházející) situace nebo i autorský komentář. Je samozřejmé, že postavy mohou lhát.

Klamat (klamná expozice) může i autor. V expozici často nastupují vedle hlavních i vedlejší postavy. Naopak hlavní téma často ještě nenastupuje, je pouze ohlášeno, naznačeno. Umění expozice je právě uměním naznačit, neříkat vše, rozdělit informace a předkládat je postupně. V expozici má autor k dispozici poměrně dost času, divák je ještě svěží a zvědavý. V dalších fázích se dramatický čas zhušťuje, zrychluje a v závěru už jej autorovi zbývá velmi málo. V expozici ještě divák toleruje náhodu. Později (vyjma některé žánry – jako je třeba groteska, crazy aj.) je již na ni alergický, v závěru, při řešení konfliktu už ji autorovi neodpouští.

Jestliže expozice je jen jiným slovem pro Aristotelův „začátek“ a katastrofa pro „konec“, odlišování kolize, krize a peripetie jako následných fází dramatu je ošidné a snad i zbytečné. Kolizních prvků obsahuje střední část většinou celou řadu, stejně jako zvrátů (peripetií). Důležité je soustředěné rozvíjení tématu a gradace.

Kolize (řekněme první kolize – plot point I)

Přechod z expozice do kolizní fáze může být nezatelný i náhlý. Jde o první střetnutí protichůdných sil či tendencí, o naznačení obrysů budoucího hlavního konfliktu. Zde už mívá divák jistotu, kdo je hlavní postavou i představou o žánru a stylu díla. Zde se děj poprvé zauzluje. Toto zauzlení by měl autor napsat tak, aby hned nevyčerpal své téma, ale aby odhalil celé spektrum možností dalších konfliktů. Zde se poprvé dostáváme k základnímu rozporu dramatického díla. Je vyloučena první podružná možnost řešení (ta poslední je likvidována v závěrečné peripetii). Je naznačeno riziko, které může dramatickým postavám hrozit v jejich dalším jednání. Řetězec kolizních, gradujících scén přerůstá v krizi. Od celkového obrazu, který před divákem rozvíjí expozice, přechází autor k jednotlivostem a jednotlivcům. Tempo se začíná zrychlovat. Objevuje se dramatické napětí (které je třeba chápat v protikladu k překvapení). Série překvapení může diváka unavit až ke ztrátě zájmu. Napětí roste tehdy, jestliže divákovo očekávání se naplňuje, ale jinak, než čekal. Stoupá i únosným zadržováním děje. Pro postavy znamená kolize první spojení s tím, co drama sjednocuje, první vazbu na hlavní problém dramatu.

Krize

Krize je vrcholem dramatu, jeho „středem“, jádrem, často nejdelší částí. Je v ní odvrhováno vše podružné, nepodstatné. Variantní řešení jsou postupně vylučována, takže nakonec není možno se vyhnout rozhodující srážce. Zájem diváka by již měl být pevný. V tragédii se v průběhu krize naplňují divákovy nejčernější obavy. Zápas ještě není rozhodnut, ale už dohlédneme na jeho konec. Riziko bývá vystupňováno na maximum, divákovy sympatie a antipatie se definitivně vyhraňují. Postavy (většinou už jenom hlavní) ze sebe vydávají maximum energie. Vrcholí zde očekávání, tedy i napětí. V této fázi je divák na zásah náhody nejcitlivější. Krize se může odehrát skokem, v jedné scéně, nebo v několika scénách, přerušovaných retardujícími motivy. Čas zde plyne stejně rychle jako v nejpypjatějších chvílích života. Už nebývá místo pro nové postavy či motivy. Postavy se neodvolatelně rozhodly, jejich záměry jsou do sebe vzájemně zaklesnuty, jednotící princip, téma je vyhraněno do podrobností.

Peripetie (řekněme poslední peripetie – plot point II)

Pro Aristotela důležitý pojem – bod obratu od štěstí k neštěstí či naopak. Jedna ze tří podstatných složek tragického děje – vedle okamžiku poznání (**anagnorize**), s nímž často splývá, a utrpení (patos). Aristoteles, jak jsme viděli, psal o této důležité peripetii, ale současně doporučoval používat peripetií a anagnorizí více. Původ peripetie lze hledat v rituálních obřadech, kde znamenala přechod ze „smutné“ do „veselé“ fáze – možná jste zažili i v Čechách veselou muziku po vesnickém pohřbu. Stejně jako expozičních a kolizních prvků a dílčích krizí nalezneme v dramatu i řadu obrátů v ději. Překvapivě často a v nejrůznějších žánrech však hraje důležitou roli právě peripetie poslední. Většinou znamená vyloučení ještě jedné, poslední vedlejší možnosti, jež slibovala obrat před závěrečnou katastrofou. V tragédii probouzí naději na smír, v komedii se objeví poslední překážka před šťastným koncem. Zde může zasáhnout náhoda – protože nic podstatného již nemůže změnit. Neměla by ovšem snižovat pravděpodobnost děje. Mohou se objevit nové postavy, možnost jejich zásahu – ale všechno je marné, události se vymkly postavám z rukou, vše se řítí k neodvratnému konci. Tato peripetie bývá (Aristoteles to doporučuje) spojována s anagnorizí – poznáním. Hrdina se například dozví něco, co by mu – kdyby to ovšem věděl dříve - umožnilo vyhnout se důsledkům konfliktu. Čas, který se dosud zrychloval, nyní zpomaluje. Napětí je naposledy posíleno retardací. Pokud autor pracuje s tragickým nedorozuměním, nyní zazní nejsilněji. Zde je i místo pro myšlenky, které chce autor uložit divákovi do paměti – poslední peripetie bývá označována jako místo dramatu, které si nejvíce divák zapamatuje. Toto poslední spočinutí před pádem do víru katastrofy však většinou netrvá a nemůže trvat dlouho.

Katastrofa

Katastrofa je uzavřením konfliktu hlavních protichůdných sil dramatu. Řád díla se naplňuje, vzniká dojem úplnosti. Katastrofa znamená pád či vítězství hlavního hrdiny, případně rozuzlení (např. v komedii). I otevřený konec musí být koncem. Jestliže v Černém Petrovi otec na konci neřekne poslední slovo, neznamená to, že sjednocující prvky, postavy a myšlenka filmu nebyly dotaženy do konce. Jestliže drama sjednocoval děj, postavy se mohou i do budoucna otevřeně vyvíjet. Jestliže byla sjednocujícím prvkem postava, je třeba uzavřít její vývoj v rámci rozehraného konfliktu, děj může zůstat otevřený. Dokončeno musí být to, co drama sjednocovalo, nositel tématu. Jestliže – obrazně řečeno – v expozici dominuje celek, ve střední části detail a v poslední peripetii jakési zpětné obhlédnutí celku, v katastrofě dominuje velký detail. Obvykle se jedná o jednu scénu, charakteristickou maximální soustředěností pozornosti a nejvyšší specifickou hustotou děje i času, myšlenek i emocí.

Katarze

Aristoteles tvrdí, že podmínkou katarze, očistění od nejrůznějších vášní a trapných pocitů je vyvolání afektu: strachu, nadšení nebo soucitu. Jestliže v katastrofě došlo k vyvolání silného diváckého zážitku, může autor přidat několik slov a záběrů. Kapitáni odnášejí mrtvého Hamleta. Tulák Charlie odchází. Vzbuzené emoce mají čas doznít. Nejde už o situaci, převažuje reflexe. Od makrodetailu katastrofy se vzdalujeme do celku, v němž jsme sami se svými pocity.

Jednání

Autor vybírá záměrná i nezáměrná jednání postav a určuje jejich funkci v ději, ve vývoji postavy či tématu. Stylizuje – např. čas jednání (objektivní čas života se v dramatu subjektivizuje, v jednotlivých fázích dramatu má jednání různou časovou optiku). Stylizace je určena autorovým úhlem pohledu. Jednání může být skutečné, snové, zamýšlené (v představě), dramatik může použít jednání samostatné, ale těžiště jeho práce je ve výběru jednání vzájemných. Zvláštním druhem jednání je hra. Drama tíhne k jednání, které má pro postavy i autorův záměr klíčový význam. „Švy“, v nichž na sebe jednotlivá jednání navazují, patří k nejcitlivějším místům pokud jde o pocit logičnosti děje. Krátké, stručné vyjádření smyslu jednání nazýváme **pointou**. Pointou může mít celek i části, může být nevyrazná i lapidární, třeba jednoslovná. Jednání je pointou zpětně zhodnoceno, současně může pointa vzbuzovat očekávání, pokud jde o průběh dalšího děje. Vedle fyzického jednání existuje i jednání slovní – **dialog a monolog**. Každá z postav vstupuje do dialogu (monologu se to týká pochopitelně také) s určitým psychologickým zázemím. Tato psychologická stránka je dána momentální situací i dlouhodobějšími faktory (charakter, temperament, pohlaví, společenská vrstva...). Tomu musí odpovídat použité jazykové prostředky. S proniknutím do psychologické a dramatické podstaty postavy si autor musí osvojit i její slovník. Dialog je sjednocován tématem, v opačném případě se mění na souběžné monology (které mohou vyjadřovat zvláštní psychickou či obecně společenskou situaci, neschopnost komunikace). Autor pracuje se dvěma tendencemi – odstředivou (odbíhání od tématu) a dostředivou. Příliš dostředivý dialog může působit neautenticky, odstředivý retardovat a rozměňovat děj. Autor může pracovat s kontrastem tématu a celkové atmosféry. Působivý dramatický dialog vzniká tehdy, jestliže dva lidé hovoří na stejné téma, očekávají, že jednání druhého naváže na jejich aktivitu, ale mají různé, protichůdné, ke konfliktu směřující názory.

Konflikt

Konflikt je vyšší stavební jednotkou dramatu – jedná se o několik protichůdných jednání, jejichž odlišné cíle vedou ke střetu. Rozpor, protichůdnost zájmů tvoří jádro konfliktu. Aby však k dramatickému konfliktu vůbec došlo, musí mít jednotlivá jednání a jejich cíle i něco společného – musí to být jednání vzájemná. Tato vzájemnost se projevuje i v tom, že konflikt obvykle nekončí likvidací jednoho cíle, ale likvidací nebo modifikací všech cílů, s nimiž účastníci konfliktu do střetnutí vstupovali. Autor by neměl dávat zjednodušeně zapravdu jediné postavě. Ve vzájemné konfrontaci by se zastánci jednotlivých názorů měli dostat na jiné pozice, než z jakých do konfliktu vstupovali. Tímto dramaticky plodným střetnutím protichůdných sil se konflikt liší od **zápletky**, která vede k méně podstatným změnám, např. k zvratu v ději. Autorsky náročné je řazení konfliktů, protože z každého dalšího konfliktu by měly postavy vycházet změněné, s novou zkušeností, a s jejich vývojem se prohlubuje i diváckovo poznání a prožitek. K nešvarům patří zjednodušování a obcházení dramatických konfliktů, Vazby mezi hlavními a dílčími konflikty tvoří kompozici dramatu. Dramaticky nejúčinnější konflikty jsou takové, v nichž se divák může vcítit do stanoviska všech soupeřících stran. Konflikt může být vnější a vnitřní. V dramatickém díle nejsilněji působí neřešitelné konflikty, provokující všechny zúčastněné k mimořádnému vypětí aniž by bylo možno dospět k jednoznačnému řešení (například v Antigoně).

Děj

Děj dramatu vzniká uspořádáním konfliktů. Toto uspořádání má určitou hierarchii, řád, na jehož základě pocítuje divák určité konflikty a děje jako hlavní a jiné jako vedlejší. Hlavní dějové pásmo (první plán) nese ideu, téma dramatu, vedlejší dějová pásma (druhý plán) dodávají dramatu plastičnost, charakterizují postavy, prostředí apod. Už Aristoteles vyžadoval ucelený děj. Klasické drama se snažilo (marně) nařizovat autorům „tři jednoty“ – jednotu času, místa a děje. Dnes se spíše setkáte s představou, že drama sjednocuje situace, hlavní postava či myšlenka.

Dramatická postava

Dramatickou postavu (mluvíme stejně jako v celém tomto hesláři o tom, co je v moci dramatického autora, nikoli realizátora filmu) je možno definovat jako soubor všech charakterizačních prvků, sbíhajících se do jedné osoby dramatického díla. Hlavními složkami charakterizace jsou jednání (fyzické i slovní), popis charakteru (autorův či jiné postavy), prostředí, kostým apod. – ale především vztah těchto prvků a jejich proměna. U postavy můžeme zhruba odlišit tři základní vrstvy. Individuální povahu (temperament, relativně stabilní vlastnosti – v této vrstvě je těžiště individualizace postavy), příslušnost postavy k určité vrstvě či skupině lidí (povolání, pohlaví, věk.. odtud může vyrůstat autorova snaha o typizaci postavy, ale třeba také o karikaturu) a konečně zkušenosti postavy z dřívějška i z průběhu děje. Tato aktuálně získávaná zkušenost postavy má pro vyznění dramatického díla zásadní důležitost – souvisí s ní vnitřní pohyb postavy, který divák s postavou spoluprožívá. Ze zděděných i získaných prvků se skládá **charakter dramatické postavy**. Neměl by být statický ani daný a priori. Je to soubor rysů, často rozporných – a tato rozpornost odkrývá vnitřní prostor postavy (Dostojevskij např. kombinuje chlípnost s náboženským zanícením). Mohou ovšem existovat i postavy vnitřně bohaté, ale bez vnitřního konfliktu, harmonické. Jednotlivé rysy poznáváme v určitém sledu. V této oblasti je prověřována autorova tvůrčí potence. Postavy nás na jedné straně překvapují, korigují náš názor, na druhé straně by ovšem měly nové prvky zachovávat kontinuitu postavy. Jádrem charakteru, smyslu života dramatické postavy si divák většinou uvědomuje na vrcholu krize. Někdy je postavě dáno, aby si tento smysl uvědomila, jindy je to nad její možnosti. V některých žánrech (fraška, groteska) je charakter postavy určen dvěma, třemi výraznými rysy již na začátku a nemění se. Jindy (v psychologickém dramatu) se osou díla stává právě prudký vývoj postavy. Důležitým rysem dramatické postavy je aktivita či pasivita. Co, kdy, jak a v jaké interakci postava dělá a říká (nebo nedělá a neříká). Na okraj ještě zmiňme dělení na postavy hlavní (nositele hlavního konfliktu) a epizodní, případně kladné a záporné.

Literární příprava filmu

Terminologie se vytvářela dlouho, její dosud používaná pojmová zásoba, i když vyrůstá ze starších kořenů předválečné a protektorátní kinematografie, je ovlivněna čtyřicetiletou praxí státních socialistických institucí. I proto – a také z nedostatku novějších prací - využívám v následující části tohoto hesláře (se svolením jednoho z autorů Jana Bernarda) slovník Malý labyrint filmu z roku 1988.

Námět, autorská explikace a pitch

První fáze literární přípravy filmu. **Námět** zachycuje stručný popis děje (1-3 stránky) budoucího filmu. Protože je součástí komunikace mezi autorem záměru a případnými zájemci o jeho podporu a realizaci, může kromě popisu děje naznačit i téma, žánr, náročnost atd. Námět může být buď původní, originální, nebo přenesený, nejčastěji z literatury (adaptace), ale též přejatý z novinové zprávy apod. **Autorská explikace** se vyhraňuje především v současné době různých žádostí o granty či jinou podporu. Popisuje stručně autorský záměr a bývá přikládána k obsáhlejšímu zpracování projektu. Může mít i podobu živého přednesu např. před grantovou komisí. Tím se blíží tomu, čemu se v americké praxi říká **pitch**, což je vlastně záměr či námět osobně přednesený v často limitovaném čase před producentem či jinou latentně zainteresovanou institucí.

Synopse

Fáze literární přípravy filmu, která může následovat po námětu nebo jej nahrazovat. Synopse dává přibližnou představu o budoucím filmu a jeho žánru, stručně, bez rozpracování jednotlivých scén popisuje děj. Synopse mívá rozsah 10-15 stran, píše se bez dialogů nebo s jejich náznakem. Ty jsou rozvinuty až ve filmové povídce.

Treatment

V některých kinematografiích se treatment píše místo filmové povídky. Délka může být různá – 20 až 50 stran. Obsahuje přehled děje, scénosled s naznačenými dialogy, rozčleněný na jednotlivé obrazy nebo scény. Z jejich řazení vyplývá nejen časové a vztahové řešení filmu, ale i logika vyprávění, jeho plynulost, odbočky v ději atd.

Filmová povídka

V literární přípravě filmu podoba textu následující (zejména v minulosti) po námětu či synopsi a předcházející literárnímu scénáři. Dává již jasnou představu budoucího filmu a jeho žánru. V anglicky mluvících zemích se místo filmové povídky píše treatment. U nás mívá filmová povídka průměrný rozsah 50 – 70 stran. Vedle podrobně popsaného děje jsou v ní vykresleny jednotlivé postavy a alespoň částečně rozpracovány dialogy. Tato fáze literární přípravy byla důležitá před listopadem 1989 – na jedné straně umožňovala jako zvláštní položka honorářového sazebníku (mezi námětem a scénářem) přežívat scenáristům nerealizovaných projektů, na druhé straně pak cenzorským složkám dramaturgie včas odhalit podvrtné tendence autorů.

Scénosled, bodový scénář

Přechodná fáze literární přípravy filmu mezi filmovou povídkou a literárním scénářem. Podává stručně přehled děje rozdělený do jednotlivých scén tak, jak budou řazeny v hotovém filmu. Někteří scenáristé si pomocí scénosledu ověřují logiku vyprávění, srozumitelnost zápletky i vztahů, časovou posloupnost děje. V elementární podobě **bodového scénáře (bodáku)** může tuto funkci plnit i v počátcích uvažování o scénáři.

Scénář literární

Konečná fáze literární přípravy filmu. Obsahuje podrobný obsah všeho, co divák v kině uvidí a uslyší, tedy nejen úplný přehled děje, popis prostředí, charakterů postav a jejich jednání, ale i definitivní podobu dialogů. Literární scénář může mít několik forem. Scenáristé používají buď způsobu dělení na levou a pravou část stránky – nalevo se píše to, co na plátně uvidíme, a napravo to, co uslyšíme – nebo způsobu, jakým se běžně píše próza se zvýrazněnými dialogy. Každý scénář je dělen na obrazy, které vedle pořadového čísla obsahují údaj o místě a času scény. Scénář prodělával v historii filmu mnoho proměn. Nejprve byl základním popisem po sobě jdoucích scén a jednoduché, několikaobrazové příběhy prvních hraných filmů často scénář vůbec nepotřebovaly (dokonce ještě D. W. Griffith točil *Intoleranci* bez scénáře). Potřeba zachytit budoucí film na papíře vznikla s delšími a dějově bohatšími filmy. Na začátku zvukového filmu se scénář podobal dramátům, jeho těžiště spočívalo v dialogu. Časem se vyhranily dva rozdílné typy scénářů: jeden s podrobným popisem toho, co a jak je třeba natáčet, druhý velmi volný, spočívající na tlumočení pocitů a napětí, jaké má divák při shlédnutí filmu cítit. Možnost psát tzv. železný, jakoby realizačně závazný scénář – a na druhé straně emocionální scénář, vzbuzující u čtenáře (a režiséra) představu atmosféry a nálady (podobně jako poetická próza), je tolerována dodnes.

Scénář technický (režijní)

Literární scénář převedený do technické řeči filmu. Píše jej v období příprav filmu režisér případně ve spolupráci s kameramanem, výtvarníkem, střihačem, hudebním skladatelem a zvukařem. Scénář je rozdělen na záběry, u každého je označena jeho délka a velikost, sklon kamery (rakurs) a pohyby kamery. Technický scénář udává počet záběrů, z nichž se skládají jednotlivé obrazy, vždy s vyčíslením metráže a s označením exteriér, ateliér, reál. Jsou v něm např. obsaženy poznámky o technice snímání, použití jeřábu, zadní projekce, hudby a ruchů, označeny jízdy kamerou, požadavky triků. Z metráže jednotlivých obrazů, stanovené odhadem, se určí přibližná metráž filmu. Na začátku každého technického scénáře je úplný výčet postav s uvedením počtu záběrů, v nichž hrají, seznam staveb v ateliéru i exteriéru a jednotlivých exteriérových motivů, popisy dekorací. Technický scénář slouží pro vypracování výrobního plánu a finančního rozpočtu, je závazný pro všechny členy výrobního štábu i pro ostatní pracovníky studia. Někteří režiséři si scénář podrobně rozkreslují a řadí si jednotlivé scény podle prostředí, v němž se odehrávají, a v pořadí, v jakém budou natáčeny. Takto vzniklá „režijní kniha“ obsahuje i řadu dalších režijních poznámek.

ŽÁNRY

Edgar Dutka

Ze školní češtiny víme, že slovesné umění (tedy to, co se vyjadřuje slovem) máme trojí: epické, lyrické a dramatické. Nás samozřejmě zajímá to třetí, které přímo souvisí s filmem, ale historie začíná tím prvním, epickým. Předpokládáme, že na počátku bylo mluvené slovo. Písmo pro ty naše gorilky prapředky bylo ještě příliš abstraktní a tak si zatím pouze **ústním podáním** předávali historiky o povedeném lovu, o svých předcích, a samozřejmě také snuli historiky o původu dne, noci, hvězd či člověka a tak vznikaly první *mýty* a *báje*, ale také naprosto neuvěřitelné příběhy, kterými se bavili za špatného počasí nebo za dlouhých nocí – a těm říkáme **pohádky**.

Mýty, na rozdíl od **bájí**, se zabývají zásadními představami o vzniku světa či člověka a ačkoliv vznikaly v různých částech světa a pošta ani vlak ještě dlouho neexistovaly, mají mnoho společného. Naštěstí si je předávali z generace na generaci a tak se mnohé zachovaly až do dnešních dnů (mýty amerických indiánů, afrických Křováků či australských aboriginů). Báje obyčejně vysvětlovaly různý původ zvířat, jejich rozmanitost, ale často se nám pletou s mýty, protože bájí o bájných časech. Taky často mluvíme o báječných časech, jenomže ty až tak báječné nebyly, protože člověk po všechny časy bojoval o vše (o ženu, o žvanec do huby, o místo pro svůj kmen, o nadvládu nad jinými apod.), lidé se prostě škrtili, mlátili a vraždili jako my a to všechno si předávali ústním podáním, zvláště, když to dobře dopadlo a tak vznikaly nejen báje, ale i **pohádky**, které dobří vypravěči ještě vylepšovali a nejspíš byli za to honorováni kouskem mamutího masa a tak z toho vznikla profese vypravěče, báječe. Ale abychom s filmovými žánry neuvízli v **bájném** pravěku s klytem v ruce, skočme rovnýma nohama do psané historie žánrů.

Pro nás v Evropě prvním scenáristou byl (údajně slepý) Řek Homér, jenž zbásnil své dva eposy Iliadu a Odysseu, z nichž první pojednává o trojské válce, druhý o cestě řeckého krále s přečetnými a neuvěřitelnými zajiřdkami rovnou domů do rodné Ithaky. Epos ukazuje k epice, ale je nappán tolika silnými charaktery a neméně silnými dramatickými konflikty, které jsou popsány tak barvitě, že nemohly uniknout ani dnešním hollywoodským výrobcům kasařtů (hle, zrovna uvádějí Tróju do svých multiplexů!). Nad Homérovými eposy bychom si již mohli vyprávět, co je to dramatický charakter, konflikt, kauzalita dramatického příběhu a Aristoteles to o nějakých tisíc let později jistě udělal, když analyzoval řeckou **tragédii**, kterou po Aristotelovi nazýváme **klasickou**, protože jinou z těch časů neznáme.

Řecká tragédie se poučila z Homéra, ale obsahem jí byl konfliktní vztah mezi polobohy a bohy Olympu (později mezi člověkem a bohy, kteří Řekům určovali jejich osud, a vyvinula se v konflikt mezi lidmi navzájem), formou už nebylo vyprávění, ale performance (jak dneska česky říkáme), tj. předvádění hercem a chórem na scéně. Tyto tragédie se hrály o slavnostech boha Dionýsa (s hroznem vína za uchem) v kamenných amfiteátrech a každoročně se za ně dávaly laury laureátům, zatímco v ulicích si ovíněný a rozparádný lid hrál svoje bezuzdné kozlečí hry (kozel byl nepřítelem vinohradů), kterým se mnohem později začalo říkat **komedie** a s Aristofanem se nakonec i ony dostaly do kamenných amfiteátrů.

Ze stovek řeckých tragédií (hrály se v triádách od každého dramatika, čtyři dny od rána do večera, každý rok a po několik staletí!) se nám naštěstí zachovaly ty, které analyzuje Aristoteles ve své Poetice, útlé knížce, kterou by si měl povinně přečíst a pečlivě prostudovat každý adept dramatického umění, kterým film bezesporu je.

Nejstarším z řeckých tragédů je Aischylos (525-455 př.n.l.) jenž napsal třídílnou Oresteiu, která je dějově sice ještě prostá, leč básnicky mohutná, s výraznou a působivou gradací citových hnutí. Orestes podobně jako Aischylův Prométheus jsou svou povahou téměř polobozi.

O generaci mladší než Aischylos byl Sofokles (497-406 př.n.l.), z jehož tragédií si připomeňme alespoň tu geniálně napsanou a stále hranou Oedipus král, ve které korintský král, nevědomý otcovrah a manžel své vlastní matky, marně bojuje proti předem danému úradku bohů.

Nejmladší z této triády slavných tragédů je Eurípides (480-406 př.n.l.), který již opouští úradky boží a věnuje se hlubokým konfliktům mezi lidmi, vytváří již silné věrohodné charaktery, zejména ženské (Médea, která dá věrolomnému Jásonovi sníst jejich děti).

Tragédie má vždy silný, vážný konflikt a obdivuhodně silné charaktery, ke kterým s hlubokou úctou vzhlížíme pro jejich morální rozměr a pro hloubku jejich vášní a s tím související činy, kterých my bychom sami nebyli schopni. Spolužijujeme jejich tragické peripetie, vcitujeme se do nich a skrze ně očistujeme své vlastní vášně, což Aristoteles nazývá katarzí tj. to, co nás shlednutím uměleckého díla (divadelního kusu, filmu, ale třeba i obrazu) kultivuje, co si z toho zážitku odnášíme hluboko v sobě. Úhel pohledu v tragédii je tedy vždy vážný a hrdina musí svůj boj tragicky prohrát. Samozřejmě tragédie nepsali jen staří

Řekové, ale známe i tragédie z dob francouzského klasicismu (Corneil, Racine), z alžbětinské doby je to geniální Shakespeare a tato ponurá dramatická forma se samozřejmě udržela až do naší, občas neméně **tragické** současnosti (dosad'te si sami).

Opakem tragédie je **komedie**. Tam je téměř všechno naopak: konflikt je z pohledu tragédie malicherný a jestliže není, pak jsou malicherní a směšní protagonisti, kteří se ho snaží vyřešit a jejichž počínání se z pozice našeho nadřazeného rozumu upřímně chechtáme. Komédie pracuje s komickou nadsázkou nejen v charakterech, ale i v ději či v akcích. Typů komedie od časů Aristofanových je už dlouhá řada (konverzační, situační, detektivní, sci-fi, absurdní, satirická, černá atd. atd.), ale komedie může mít i docela seriózní společenské téma a tudíž i poslání (Molière, Baumarchais, Shaw nebo Podskalského Bílá paní).

Mezi tragédií a komedií jsou rozprostřeny všechny dramatické žánry (formy), jednak ty, které film přejal z divadla, ale i ty, které jsou jen a jen filmové (třeba **klasická němá groteska!**). Musíme si uvědomit, že divadlo bylo vždy takové, jaké ta která doba vyžadovala, je tedy jejím odrazem i obrazem. Římské divadlo se dostalo až k filosofickým hrám Senecovým, středověká církev pěstovala **moralitu** (ve kterých postavami byly symboly: Dobro, Zlo, Víra, Nevinnost), renesančně založení Itálie si vymysleli *commedii dell'arte*, ve kterých vystupovala sada archetypálních postav (Harlekýn, Kolombína, Dottore, Capitano...), jejich **kusy** byly založeny na verbálním i situačním gagu, což mělo jediný úkol: urozené diváky v palácích i ty neurozené na ulici rozesmát. Tento druh **comédie** měl většinou anonymního autora, hrál se podle jakéhosi scénosledu (scenária! Odtud název pro scénář), z *commedie dell'arte* se následně vyvinula moderní komedie velkého Goldoniho (Poprask na laguně) nebo Gozziho (Král jelenem), ale třeba také Španěla Lope de Vegy (který za svůj život napsal 1600 her!), prostě vyvinula se komedie, která se formálně již příliš neliší od divadelních komedií dnešních a zůstala součástí našeho divadelního repertoáru.

Devatenácté století, století páry a vládnoucí měšťácké společnosti, rozvinulo ty starší, ale hlavně přišlo se zbrusu novými žánry. Vedle **frašky** a **burlesky** (Scribe, Sardou, Nestroy), to byly divadelně – hudební žánry jako **vaudeville** (lehká dramatická zápleтка se zpěvy), **opereta** (doslova **malá opera**), ke konci století **revue**, což je žánr, jenž má blízko k naší **estrádě**. Jestli některé žánry dnes ustoupily do pozadí nebo se přetvořily, jeden z těch žánrů druhé poloviny 19. století dodnes žije v nezměněné podobě. Je to **melodrama**. Obvykle chudá dívka (může to být troška i kurvička) je neustále stíhána těžkými ranami osudu, avšak nakonec pro své upřímné a bezelstné srdce dojde k velikému štěstí, vezme si milionáře (Pretty Woman). Když jsme u těch kurviček, v 19. století vznikl ještě jeden důležitý moderní a vsutku umělecký žánr a to **drama** (třeba Dáma s kaméliemi), který má nepoměrně blíž k tragédii, než k melodramatu. **Drama** se zabývá vážnou látkou, seriózním konfliktem (společenským, psychologickým, sociologickým či ekologickým apod.) a jeho hrdinové mají lidsky uvěřitelný charakter, uvažují a jednají psychologicky, jsou to naši. Na rozdíl od tragédie sice mohou, ale častěji nemusí končit smrtí, ale jejich konec logicky vyplývá z jejich charakteru, po svém vyřeší nebo nevyřeší hlavní konflikt dramatu. Říká se, že zatímco v tragédii k hrdinovi vzhlížíme s obdivem a bázní a na komického hrdinu a jeho řešení konfliktu se díváme z patra, v dramatu jsme to my, je to náš konflikt, náš problém, který se hrdina hry snaží za nás vyřešit.

Moderním žánrem, který se plně rozvinul teprve ve 20. století je **tragikomedie**. Neznamená to, že je to tragédie s veselým koncem nebo naopak, veselohra s koncem tragickým. Tragikomedie však vystihuje vážné ve veselém a komické v tragickém, a to jak v příběhu, tak v charakterech, ve vztazích i v jednotlivých situacích. Tragikomický hrdina vykládá mnoho sil a umu, aby dosáhl svého cíle, jeho cíl je však neúměrný jeho vynaloženému úsilí (tulák Charlie se pokouší hůlkou si zpoza plotu přitáhnout krajíc chleba). Don Quijote zas naopak má vysoké cíle, ale nepřipadný způsob, jak jich dosáhnout – bojuje s větrnými mlýny! Tragikomickému hrdinovi se smějeme, ale v našem smíchu je i smutek a soucit. Ostatně v tragikomické situaci se nachází třeba i Řehoř Samsa, Josef Švejk nebo Yossarian. Tento žánr se rozvinul teprve s hlubokým pochopením nejen sebe sama, ale i moderního (dnes dokonce postmoderního) světa, ve kterém je nám žít.

Než se pustíme do žánrů podle látky, vraťme se na chvíli ještě ke komedii a jejím výrazovým prostředkům. Starými divadelními žánry či podžánry jsou i **parodie** a **travestie**. Zatímco parodie těží z napodobení vnější formy a jejího vyprázdněného obsahu (Limonádový Joe), travestie naopak převléká šaty (travestie), ale obsah ponechává nezměněný (Někdo to rád horké, nebo Popelka v podání tučňáků). Oba (pod)žánry mohou mít úspěch jedině za předpokladu, že obecnost dobře zná díla, která jsou parodovaná či převlékaná do jiného kabátu. V opačném případě se záměr míjí s naprostým nepochopením obecnosti (Pytlákovu schovanku část obecnosti přijala jako srdceryvné melodrama! Herzova parodie na americkou mafii Buldoci a třešně zase přišla dřív, než se obecnost tohoto tématu přejedlo, kdežto Trnkova *Árie prerie* přesně reagovala na divácké vystřízlivění z podprůměrných kovbojek).

Ironie není ani tak žánr jako způsob vyprávění, který není pouze doménou komedie. Ironie znamená, že říkáme pravý opak toho, co myslíme (Švejkovo Na chudý lid musí být přísnoští!).

Karikatura zveličuje, vysmívá se zkreslením a přeháněním charakteristických rysů. Jestliže ironie převrací obsah naruby, karikatura karikuje postavu či postavy i jejich konflikt. Kdežto samotná **hyperbolizace** (zveličování) nemusí mít jednoznačně komický účinek. Je jedním z důležitých nástrojů animovaného příběhu.

Satira je nesmlouvavou, výsměšnou, kousavou kritikou, ať už nějakého nešvaru ve společnosti či jednotlivce, vyplývající z morálního rozhořčení autora a jeho upřímné touze po nápravě. Na rozdíl od **pamfletu** (hanopisu), **paskvili** (utrhačné kritiky osoby) či **blasfémie** (rouhačství, cynické a opovážlivé neúcty), které jsou většinou až pod úrovní žánrů.

Žánry podle látky

Zatím jsme si probrali žánry podle jejich stavby a použitých prostředků, ale existují také žánry, které přímo vycházejí ze společné látky, tedy zpracovaného materiálu. Tyto látky nejsou specifické pouze pro dramatické umění a objevují se i v epice (dokonce i v lyrice!), putují, jsou přebírány a jejich obliba se proměňuje, co v jedné době bylo in v jiné je out. Dneska jsme už krapet vzdálení od našich starých učebnic, ale pravdou zůstává, že oproti dejme tomu období **socialistického realismu** je zapomenut socialistický schematismus (nikoliv schematismus jako takový), ale je také v neoblíbené tolik úspěšný metaforický děj, který se navenek jevil jako obyčejná zábava a přitom byl plný symbolů a znaků, které divák byl ochoten dešifrovat a aplaudovat (Hoří má panenka). Ale o tom až později.

Pohádka je vyprávěním o smyšleném a neskutečném světě, v němž vládou nadpřirozené zákonitosti a v němž žijí lidé v úzkém styku se zosobněnou přírodou (personifikované živly, chápání řeči zvířat, ale také nadpřirozená zvířata apod.). Samozřejmě, že nemalou roli v pohádkách hrají sny, jejich nadpřirozenost, fantastičnost i nereálná snová logika. Pohádkové postavy jsou povětšinou jednoznačné, nelomené charaktery (chytrák, hlupák, zloduch), které neznají složitost lidských povah, jenž se dostávají do nebezpečných a dramaticky vyhocených situací, nemajíc však tragický charakter. Opět klasik: „Dobrodružný rys mnoha pohádek (motiv cesty, hledání, útěku, pronásledování, odplaty) a z toho plynoucí prvek napětí spolu s rysy neobvyklosti, někdy strašidelnosti, jindy humoru, vždy nakonec vyústí ve vítězství spravedlivé věci“.

Kromě pohádek lidových a zlidovělých existuje žánr **pohádek moderních**, které vycházejí z reálného světa, ale půjčují si nějaký z atributů nadpřirozenosti, se kterým v příběhu zacházejí jako s reálným faktem a se všemi důsledky, které by nadpřirozený atribut způsobil, kdyby existoval.

Pověst (legenda) je žánr o něco mladší než mýtus či báje, má historický podklad, na který se však nabalují hodnověrné detaily, o kterých můžeme hodnověrně pochybovat, nicméně pověst byla sepsaná již v šerém dávnověku a my nemáme stroj času, abychom se mohli dopátrat jádra pudla. Tento žánr již souvisí s žánrem následujícím.

Žánr **historický** zpracovává některou událost z historie, ale ani ne tak pro oslavu samotné historické kapitoly či historické postavy, jako z potřeby přítomnosti, z potřeby něco podpořit, vyzvednout nebo určitou situaci metaforicky ukázat. V povaze historického žánru je, že jedna historická událost může být v různém čase a různými autory vykládaná různě, podle záměru scenáristy nebo podle požadavku doby, což se ještě v nedávné době tak docela nekrylo.

Bajka se stala hájemstvím Walta Disneye a jemu podobných, kteří podstrkují zvířatům lidské vlastnosti a lidské chování, čemuž se říká **antropomorfizace**. Bajky psal už Helén Ezop, osvícenec La Fontaine či Rus Krylov, ale stejně dobré bajky psal i James Thurber do New Yorkeru. V podstatě jde o jinotajnou formu kritiky lidské pošetilosti skrze jednání zvířat. Chápu, proč osel je osel, ale nechápu, proč zrovna sova je prototypem moudrosti. Snad proto, že žila v Athénách a po nocích poslouchala necenzurované názory starořeckých filosofů. Inu, nenoste sovy do Athén.

Životopisný film svou látkou zachycuje dramatický osud kdysi existující postavy. Nemusí být vždy naším vzorem, může to být třeba Al Capone. U životopisného filmu vždy hrozí riziko idealizace či nepravdivého zhodnocení postavy, ale totéž může být i v prospěch věci (Butch Cassidy a Sundance Kid).

Dobrodružný příběh, jak již víme, se táhne dějinami už od časů Homérových. Základ tohoto žánru spočívá ve stálém nebezpečí, v překonávání nepřekonatelných překážek. Jeho současnou odnoží je *action film*. Tento žánr má nejbližší k pohádce. Může sem patřit i **thriller**, kde ovšem hlavní postavou není strašený, ale strašidlo. A samozřejmě sem patří **film katastrofický** i tzv. **road movie** (příběh cesta), ve kterém protagonisty potkají mnohá nebezpečí, aby nahradila klasickou dramatickou výstavbu příběhu. Pod

tento žánr můžeme zařadit i sci-fi (pokud jde o látku), i když každý z těchto podžánrů dobrodružného filmu by si již dnes zasloužil vlastní odstavec. Zároveň to však vysvětluje, proč se tyto podžánry ve velké většině tolik sobě podobají. Mají v sobě nadpřirozenou pohádkovost, nelomenost charakterů a obyčejně happy end. Výjimky potvrzují pravidlo.

Western u nás někdy oddělujeme od kovbojky, protože western ve svém nejlepším se kromě všech zavedených rekvizit ozdobil i určitou věrohodnou psychologií postav a přesvědčivostí historické reality, na rozdíl od kovbojky, která zůstala černobílou šarádou ze života smyšlených pastevců dobytka. Nicméně v Americe to tak nerozdělují. Western je western a je pouze dobrý a špatný. Od natočení prvního westernu Velká vlaková loupež (1904) až k Divoké bandě či jeho postmoderní variaci Mrtvý muž, je přece jen dlouhá cesta.

Detektivka a kriminální film jsou dva žánry, i když jejich úhelný kámen je stejný – zločin. Rozdíl je v tom, že v detektivce je hlavní postavou detektiv, který sbírá indicie a z nich dedukcí sprádká motivy, které po mnoha falešných stopách nakonec vedou k odhalení pachatele zločinu. U **kriminálního žánru (kriminálky)** známe vraha od začátku a simultánně sleduje postup policie a úhybné manévry pachatele, dokud se smyčka přesvědčivě neutáhne.

Horror (děs, hrůza) je žánr, ve kterém protihráčem hrdiny je síla, která se vymyká rozumovému vysvětlení (netvoří, přízraky). Cílem je probudit v divákovi pocity hrůzy a zároveň ho od hrůzy osvobodit. Všimněte si, že diváci vycházející z kina, kde zrovna shlédli horror, se usmívají, mají to za sebou.

Sci-Fi žánr, který jsme již zařadili pod dobrodružný žánr, kam také patří, můžeme přesněji definovat také jako konflikt naší civilizace s fantastickým světem (a je jedno, zda-li se jedná o E.T. či o fantastický objev či vynález).

Alegorie neboli jinotaj je žánr, který známe již ze středověku, později třeba od J. A. Komenského nebo Karla Čapka nebo dokonce z filmu Jana Němce O slavnosti a hostech. Vždy jde o jinotajný obraz vymyšleného světa, který nám má odhalit smysl současného stavu věcí, smysl naší skutečnosti.

Hudebně dramatické žánry

Jsou to **opera, opereta, vaudeville, revue, hudební komedie** a dnes především **muzikály**, s nimiž se u nás roztrhl pytel. Z těchto žánrů si nejvýš stojí opera, že však opera není především hudební záležitostí, ale i předmětem dramatického žánru (libreta) svědčí odkaz našeho Bedřicha Smetany, jenž svůj velký hudební talent vyplýval na dramaticky nedomrlá libreta (Hubička, Tajemství). Americký **muzikál** se vyvinul jednak z operety (Friml), ale nepochybně i z inspirace Gershwinovou veleúspěšnou operou Porgy and Bess, jejíž hudebnost vychází z výhradně americké hudební scény (černošsko-irsko-židovské).

Nakonec nám zůstal jeden důležitý žánr televizní. Je to **televizní seriál**, který ovšem má z dramatického hlediska dva podžánry, jejichž dělení se sice neužívá a přitom je pro scenáristu velmi důležité. Pro sebe si je nazvěme **seriál** a **série**. Zatímco seriál je nekonečnou ságou, do které mohou postavy volně vcházet a po čase zase mizet a třeba se později zase objevit, jak to v životě chodí, kdy napětí souvisí jednak s dobrou obeznámeností s osudy hlavních protagonistů (divákových dobrých známých) a jednak sledováním střídajících se jejich dějových linek, série (nebo jak tomu budeme říkat) spočívá ve vždy ucelených a uzavřených dramatických příbězích s konstantními hlavními protagonisty (Schimanski, Profesionálové, nebo Doktorka Halifaxová).

Nakonec za žánr můžeme považovat i **povídkový film**, který spojuje několik (i deset!) povídek, jejichž sjednocujícím prvkem může být autor (Čapkovy povídky), postava nebo třeba i čas (Noc na zemi) či rekvizita (Dýmky). Anebo také jedno téma či situace nazírané z různých úhlů (Rašomon).

A nyní si konečně můžeme říct, co to ten dramatický žánr je: je to smlouva mezi autorem a divákem, že uprostřed četnické komedie někdo ve zlosti nezastřelí Luise de Funèse (i kdyby si to zasloužil), nebo že se vážný dramatický děj po půlce nezmění v trapnou frašku. Prostě je to jako v hudbě, jestliže je to H-moll koncert, tak to za chvíli nebude taky A-dur a o něco později Dis-dur. Tento příklad z hudby nás však upomíná i na různé postmoderní extravagance, na dnes často změkčelé hranice mezi žánry, jejich prolínání a podobně. Charlie Chaplin kdysi řekl, že filmová pravidla jsou od toho, aby se porušovala. Tento bonmot génia němého filmu však svádí domýšlivce, aby na žánry kašlali. Zaprvé, na žánry můžeme kašlat, až je budeme všechny dobře znát. A zadruhé, byli bychom hloupí, kdybychom se na žánry vykašlali, protože žánry jsou tu od toho, aby nám scenáristům ulehčily práci a divákovi ulehčily vnímání. Kdo nikomu nechce nic **ulehčovat**, ať se dá k městským strážníkům a jde vymáhat pokuty.

APRIORNÍ OPRAVNÍK PROHŘEŠKŮ SCENÁRISTY IN SPE

Jaroslav Vanča

My dramaturgové mluvíme – tedy v rámci svého podílu na vzniku filmu – většinou takřkajíc svými slovy, do nichž jen občas vkládáme buď odborný, tj. významově kodifikovaný termín, anebo použijeme z našeho hlediska případných slov či slovních spojení, jež se v našem profesním žargonu více či méně ustálila. Zažijete to zřejmě sami při setkáních s námi – tj. jak s pedagogy naší katedry, tak s našimi studenty. Ostatně jsou to právě oni, kteří poznenáhlu náš profesní slovník obohacují...

Je vlastně jenom několik doopravdy závazných pojmů praktické dramaturgie (ponechme nyní stranou teorii dramaturgie, potažmo ponechme dramaturgii její tvůrčí roli), tedy všednodenní snahy zosobněného Dramaturga najít společnou řeč s konkrétním Autorem (scénáře nebo jiného předrealizačního písemného tvaru). O vyjmenování a vysvětlení některých z těchto pojmů, jež se vůči kvalitě jednotlivých fází scénáře vymezují negativně, se v následujících řádkách pokusím:

Nejčasnější výtkou – mluvím-li za sebe – a zároveň dokladem toho, že scénář se rodí nejpřirozeněji ve dvou (ať už je tím druhým spoluscenárista, dramaturg, režisér či osvětlený producent), je **nedomyšlenost pointy**. Mám na mysli nejenom pointu samotného příběhu, ale i pointu jednotlivých dějových či motivových linií a jejich vzájemných vztahů či jen jednotlivých obrazů. V procesu dramaturgie by pointa měla být nahlédnuta coby potencialita v ještě neživém tělese syžetu, z něhož je jí třeba umět vyjmout, osvětlit či jen nechat zazářit, popřípadě domyslet („dotáhnout“), či dokonce vymyslet zbrusu novou a znovu ji nabídnout stávající fabuli. Toho by měl být Dramaturg – nikoli v zájmu svých neukojených autorských potřeb, ale v zájmu rozpracované látky – sám mocen, zároveň by však totéž měl skrze svou profesi na Autorovi vyžadovat. Právo veta, přisuzované si některými Autory, bývá proto někdy právem pochybným, neboť vzhledem k myšlenkovému zacílení díla kontraproduktivním...

Od nevyhraněné, nepřesvědčivé, „zahozené“ (či naopak sugestivně zvýrazněné, ale v celku příběhu nefunkční) pointy budiž naše poučovatelská cesta vedena k pojmu a prohřešku **retardace**, neb jedno s druhým souvisívá. Scenárista oslněn vlastním uspokojením nad tím, jak se dramatická akce zdánlivě sama sebou vyvíjí, jak jeho postavy ožívají a jak se jejich dialog lehce (a navíc často i vtípně) „nese“, si zhusta nevšimne, že smysl příběhu má namířeno jinudy, že syžet je čímsi bržděn a nelze jej už jednoduše převyprávět „vlastními slovy“. Tehdy dramaturg škrtá a scénárista následně skřípe zuby, nejprve vztekem na dramaturga, později – při inspirativní spolupráci – vztekem na ztracený čas, v němž se rodily zbuřdarma vršené, tj. **retardační**, dramatickému napětí nikterak nepřispívající výjevy a repliky, popřípadě celé vedlejší dějové a motivové linie.

Na vině bývá samotný scénáristův přístup k látce: bez předchozích, „iniciačních“ fází scénáře (mám na mysli cestu od synopse, případně bodového scénáře k filmové povídce) se spontánně pokusí o aditivní seřazení nashromážděného dramatického materiálu do tvaru povýtce epického. Uplatňuje přitom jednotlivé motivy a myšlenky (své vlastní *ideje* přitom neodlišuje od *myšlenek* svých postav, jež se tak stávají pouhými tlampači, **rezonéry** autorského poselství) bez dramatického výběru, píše a popisuje scény spíše proto „aby je nezapomněl“.

A tak se může stát a leckdy stává toto: Při následné fázi spolupráce (rozuměj: pracovní schůzce) vytkne dramaturg scénáristovi „**vybočení z žánru**“. S tímto prohřeškem se střetáváme nejčastěji tehdy, kdy se na hladině plynoucí řeky psychologicky pravdivého (tedy uvěřitelného) děje jaksi sám od sebe zaleskne z vlasce utržený splávek nečekaného, neboť neodůvodněného humoru. Bývá nám pak pochopitelně zatěžko obětovat bezesponornou kvalitu vtípnosti (ať už je jejím hájemstvím slovo či filmový záběr), zdánlivě dokonale pointující jinak nevýrazný obraz scénáře (či představu budoucích filmových sekvencí); vzhledem ke smyslu a poselství příběhu se však izolované „zjevení humoru“ může stát prvkem neústrojným, v horším případě i kontradikčním... (Opačný příklad žánrového „**vybočení**“, totiž přítomnost cizorodého „psychodramatického“ prvku v příběhu s žánrovým vymezením filmové komedie, zmiňuji jen v závorce: studenti scénáristiky obecně vzato totiž ke komediálním syžetům příliš netíhnou...)

Stejně tak problematické bývává autorské okouzlení spontánní schopností myšlenkově navazovat na viděné a řečené, tedy významovými a dějovými **asociacemi**. Asociace jsou skvělým prostředkem pro surfování po vyvstávajících vlnách vzpomínek, vizí a snů, odsouvají nám smysl příběhu a pointu kamsi do neurčita; jsou nedocenitelné pro poezii. Scenárista nechť si z nich však vybere jenom ty, které se váží buď k příběhu samotnému, anebo k jeho smyslu. A dost.

Jinak bychom se dostali k všelikým **digresím**, dějovým či myšlenkovým motivům, které – byť sebezajímavěji vyznívají a (to už jsme v představě sestříhaného filmu) vypadají – patří jakoby do jiného příběhu a do toho našeho, teprve vytvářeného, vnášejí cizorodý prvek a v důsledku i interpretační otazník. Taková digrese může mít konkrétní podobu autorovy **bezprostředně nazřené a podané autopsie**, tedy osobního prožitku či zážitku, jakkoli vizuálně či psychologicky silného, dramaticky však nezformovaného a vzhledem k celku nefunkčního. Výsledkem je zjevná přítomnost motivového balvanu v řečišti plynoucí fabule. Lepší než takový balvan je zajisté splav, dramatická dynamizace projevující se významovou zkratkou; ale to už jsme někde jinde, nikoli u prohrěšků, ale u pozitiv scénáře.

Opakem výše zmíněné choutky nesmlčet to, co nás osobně vskutku (ve skutečnosti) oslovilo, je snaha vyprávět o tom, co jsme nezažili ani neprožili, co je pouhou naší „představou o naplněném poslání příběhu“ a této **fabulované tezi** pak přizpůsobovat charakteru postavy a motivace jejich jednání. V tomto případě naopak postavy psychologicky slábnou a skomírají, neb jejich vnitřní svět je autorem abstrahován v zájmu naplnění oné teze. Dramaturg má pak plné ruce práce buď s „oživením“ postav, či alespoň se smysluplnou poetizací příběhu, již napřed zasaženého individualistickou chorobou **tezovitosti**. Výsledkem bývají neživotné ilustrativní scény, „oživlé obrazy“, nadto někdy trpící takzvaným kouzlem nechtěného.

Někam sem, tedy k prohrěšku tezovitosti, se docela dobře hodí jedna z vývojově nejstarších výtek, týkající se autorské **schválnosti, chtěnosti**, přílišné průhlednosti scenáristovy potřeby být demiurgem charakterů postav a z nich vzešlých motivací jejich činů – tedy zahrát si s postavami jakési loutkové divadlo. **Deus ex machina** může mít nepřeberně podob, nejčastěji ale autor nechá množinu dosud nevyhraněných postav obstavit hradbou situace, z níž není úniku. Ovšem pozor! Nic proti psychodramatům a všelijakým žánrovým scénám s jejich „ponorkovými“ problémy. Jde o to, aby se vůle autorova příliš okatě nestřetávala s potřebou, tématem či „duchem“ příběhu a neuplatňovala „ponorkový syndrom“ ve chvíli, která v sobě skrývá možnost dramaticky přirozenějšího (rozuměj: věrohodnějšího) konfliktu postav, potažmo jejich charakterů.

Stane se, že se autor prohrěší proti „**principu tří**“. Obzvláště v motivu, který svým významem kandiduje na leitmotiv, oblíbený prvek druhého významového plánu. Známe to všichni: zazní-li motiv jednou, není to motiv, zazní-li dvakrát, může to být náhoda, zazní-li čtyřikrát, urazí se na nás divák, že ho podezíráme z nevnímavosti, tj. nevstřícnosti k pojetí fabule. Ale to nevadí, ve scénáři snad nenalezneme prohrěšek snadněji odstranitelný.

Nejsou tak časté, ale jsou... Mám na mysli prohrěšky **porušení „principu převozníkova vesla“**. Upozorňuji, že tento „princip“ je z těch nekodifikovaných, jeho termínu používám možná jen já sám a ušetřil bych vás i jeho znalosti, kdybych se s ním v praxi nesetkával a nemusel se s ním dramaturgicky vyrovnávat. Jistěže vyvstává z pohádkových syžetů – známe pravděpodobně všichni onen dějový prvek z dětských let, ale přesto připomeňme jeho obsah: podaří-li se převozníkovi předat převáženému veslo, musí dotyčný převážet místo něj (obdobný problém byl jistěže nucen řešit obr Atlas, oklamaný Héraklésem; jakkoli tehdy nešlo o pouhé převozníčení ale o celou nebeskou klenbu). Podobné řešení však překvapivě nalezneme v řadě námětů i hotových scénářů: nejčastěji takový příběh končí probuzením dramatické postavy z dějem nabitého spánku, méně často jakousi časovou smyčkou, ve které se hrdina osudově „zacyklil“ a je tak nucen opakovat svůj příběh *da capo al fine*, muzikantsky řečeno. Když jsem se ptal po příčinách tohoto scenáristického jevu samotných studentů, nasměrovali mne ti mladší k možnému vysvětlení: jde o důsledek předchozí zkušenosti s počítačovými hrami. Nevím, nejsa schopen posoudit... Nemám nic proti tomuto pojetí „otevřeného konce“, v němž se hrdina ocitá znovu na začátku možná stejného, možná jiného příběhu; zajisté může mít podobná pointa svůj metaforický smysl - přesto po svých dramaturgických zkušenostech s takto završeným dějem musím varovat: Takovýto potenciální, imanentní příběh, jenž z vůle autora dřímá v lůně budoucnosti, bývá na štíru s logikou stavby příběhu již napsaného, dramaticky uzavřeného...

A to snad nejméně teoretizovatelné nakonec: **Posláním umělce je nikdy neodvracet zrak**, tak pravil nikoli Zarathuštra ale Akira Kurosawa. Jsem přesvědčen, že pro scenáristy toto kolegiální rýpnutí platí snad nejspíše a dramaturg by měl být příkladem. Když nedokážeme tušit, měli bychom si zkusit. Měli bychom vědět, jak se rodí a pohřbívá, nenávidí a miluje, i když naše vnímání (snad) mohlo být autenticity onoho prožitku ušetřeno. Nemuseli nás nikdy z(a)bít, zatknout, zapřít, zastavit v naší cestě životem, ale měli bychom vědět, jak se to dělá. V tomto smyslu by scenárista měl být podle mého věčným voyerem, čumilem, obejdou a zároveň listovačem v odborných spiscích a historických foliantech všeho druhu. Nemohu si pomoci, ale setkám-li se ve scénáři s nezalostí vezdejšího života (ovšemže s přihlédnutím k věku scenáristy), jsem jím zrozpačitěn. Namísto dramaturgie pak musí nastoupit „mikrodramaturgie“, mechanická duševní práce, spočívající ve „vychytávání“ a zpětné verifikaci detailů. Tuto lopotu však raději přenechejme odborným poradcům, sami se snažme o věrohodnost motivů či jen významových prvků, byť by měly mít podobu – řekněme – krůpěje ranní rosy...

GLOSY O SCENÁRISTICE

Lubor Dohnal

Ozývají se pochybnosti: potřebuje vůbec moderní hraný film scénář? Jsem přesvědčen o nezbytnosti scénáře, a to tím větší, čím více rostou možnosti kinematografu reprodukovat v stále složitějším organismu filmového díla jemnější nuance myšlení a citění. Ovšem za předpokladu, že budeme tolerantnější pokud jde o formu scénáře a rozsah informací, které má o budoucím díle poskytnout. Každý žánr, ale i každá osobitost (myslím na režiséra jako na hlavního tvůrce) vyžadují specifický způsob takzvané literární přípravy.

I v rámci hraného filmu si lze představit například tak důsledné využití realizačních postupů dokumentu, že za scénář bude nutno považovat už pouhou formulaci záměru, text na úrovni třeba i stručné explikace, doplněný potřebnými odkazy na formální postupy a technická data. Takový scénář působí jen jako orientační systém a v konečné podobě vzniká vlastně až v průběhu realizace s proměnlivým, ale většinou nevelikým náskokem. Přesto je nezbytný, neboť vždy a v konečné instanci obsahuje zásady výběru a hotové dílo jej na kvalitativně jiné a kvantitativně vyšší úrovni bude následovat.

Ale stejně je třeba přijmout scénář, který tak jako dosud a více než dosud bude obsahovat téměř zevrubný popis finálního díla, scénář jak se mu říkalo „železný“. Jen za jediné podmínky: že ani ve své definitivnosti nebude směrem k realizaci uzavřený, že i on vymezí funkci „živému divadlu“, v jehož rámci se realizace uskuteční.

A mezi krajnostmi je tolik dalších možných vztahů mezi scénářem a filmem, kolik jednotlivých děl. Nezávisle na tom, kolik bude autorů nebo bude-li jediným autorem sám režisér. Ale vždy za předpokladu, že scénář bude perspektivním dílem, zaměřeným na hotový film. Že i když bude mít v procesu tvorby výlučné postavení jako souhrn a explikace jednotlivých komponentů, nepřestane být zároveň jen jedním z nich, bez tendence umrtvovat nebo potlačovat ostatní.

(O filmových prepisech literárních děl.)

Kdyby kdokoliv z nás, individuí uprostřed civilizačních a sociálních množin, v nichž jsme spíše svědky z druhé ruky než aktéry dějinných událostí, měl vypovídat o genezi svého vědomí světa, vyjde najevo, že vedle přímých zkušeností bylo toto vědomí snad ještě větší měrou utvářeno ze zdrojů zprostředkovaných výukou, publicistikou a hlavně uměním. Mnohým městským dětem už dávno knížka o lese nahradila les.

Nachází-li filmař impuls v podobě nutkajícího zážitku a vyrovná se s ním suverénním uměleckým činem, je podstatná původnost jeho výpovědi, to, jak zasáhne do kontextu současného vědomí, jak svůj zážitek zpřítomní a zobecní. Méně záleží na tom, je-li tím zážitkem cesta lesem anebo knížka o lese. Myslím, že zvolíme-li takové přiznání, literaturu jako téma, měli bychom to zajisté učinit s úctou k tomu, kdo nám ten zážitek zprostředkoval. Snažit se posloužit tomu nejlepšímu, co nám způsobil. Nejtít nad (pod) autora a knížku v jeho životní filosofii, v cílech, které si stanovil vzhledem ke světu a k lidem (tedy k nám), nezakreslovat skutečné zdroje jeho patosu i jeho trápení, jak jsme jim podle dobrého svědomí uvěřili. V tom budme pokorní.

Na druhé straně je naším právem i naší povinností zvážit prostředky, které máme k dispozici a nahradit prostředky literární prostředky filmovými i za cenu zdánlivého zkreslení, pozměněné fabule apod. Zachovat musíme jen podstatné, vnitřní. Nerozměňujme jednou už ukončené dílo, vytvářejme dílo vlastní. Vedme nad knihou dialog sami se sebou a se svým divákem a mluvm v něm za sebe. Neboť mluvit a objasňovat za jiné není v našich silách a nemělo by to také žádný smysl.

Nemyslím, že je třeba rozlišovat mezi prepisy a filmy s původním námětem, jde-li vlastně v obou případech o původní, progresivní dílo.

Kde jsou kořeny současné filmové dramatiky, jaké jsou konfese – a jsou? Asi žádná odpověď nemůže být platná obecně. Nezbyvá, než respektovat paralelní mínění jiných a odpovídat si jen za sebe a snad za ty, kteří jako moji spolupracovníci, a poctivě přiznáno učitelé, mi pomáhali se orientovat.

Mně se zdá podstatná nezakreslená lidovost filmu. Punc lidové pouťové podívané, který si nese od kolébky. Zde někde vězí prameny vzácného a přirozeného spojení intimity a atraktivnosti. Doslovnost fotografického záznamu souvisí s bezelstnou, přímočarou sdělností kinematografu. Naivita (jakkoli kultivovaná) je jeho velikým pokladem. Nic není jen jako by bylo. Film je lapidární: toto je. Film umožňuje prožít podobnost jako skutečnost, nereprodukuje realitu, ale vytváří ji, a ponechává na nás, co vlastně prožijeme, co jsme s to opravdu prožít. Proto je schopen být podívanou „pro děti i filosofy“.

Ale proto je také schopen být vzácně bezduchou slátaninou. Neboť podivuhodná schopnost kinematografu realizovat zázrak je ošidná. Není-li proč zázrak učinit, zanechá trapné rozpaky a fyzickou nevolnost.

Páteří žádného uměleckého díla nemůže být balast. Ve filmu vychází najevo s obzvláštní nestydatostí.

Má-li film okouzlit, dojmout, rozveselit, osvobodit, musí obsahovat dostatečně přesvědčivě proč a proto své existence, úplné a jedinečné vyznání odpovídající jeho ambicím a intelektu. Forma výpovědi má být přímá a naprosto ne opatrná. Podstata sdělení je v lidských rozměrech. Ve jménu jeho úplnosti a zřejmosti je dovolena každá nadsázka. Čarování pro čarování je ve filmu odporné. Ale čarování filmu je úžasné.

Snad i proto je scénář důležitý. Umožňuje zachovat si v zorném poli střed terče, sledovat ve složité struktuře podstatné – při vší obraznosti, mnohotvárnosti a při vší nadsázce.

Film mě nutí respektovat prapodstatu, kterou jsme si zvykli pokládat za banální. Vyprávějte obsah lidové písně! Většinou vystačíte s banalitou: Mám tě rád. Nebo, spravedlivý vyhraje. Nebo, stýská se mi. U mnoha filmů byste vystačili s tímtež. Jen zařadit tu prostinkou banalitu do přesložitých kontextů našich osudů a osudů našich postav je méně prosté a méně jednoznačné. Takový je svět.

Hovoří se o epickém charakteru filmu, dokonce o převaze epických prvků ve struktuře filmového vyprávění. Nikoliv náhodou v souvislosti s autorským filmem (což je pojem stejně často užívaný jako zneužívaný).

Myslím, že film umožňuje a na jisté úrovni si dokonce vynucuje vstup autora (autorského hlediska bez ohledu na to, je-li jím personifikován režisér či tvůrčí tým) jako jednající postavy. Vždyť způsob, kterým autor uvádí předměty, krajinu, tvář a tělo, významná hierarchie jejich projevů a jejich místo v kontextu se situací a s dialogem – to není popis, ale názor. Projev jednající postavy zpoza plátna autorovy postavy. Ale ve chvíli, kdy takto realizována ta postava existuje, přijímá zákony a omezení platné pro postavy filmu vůbec. Přijímá úděl nebýt všemocnou, ale jednat v závislosti, rovnoprávně. Je jako ostatní postavy v rámci určité stylizace zároveň vyznáním i mystifikací. Je-li údělem tvůrce upřímnost, není v jeho moci – přijme-li takovou personifikaci – zbavit se v její podobě rizika marnosti či tragického omylu. Zato, právě pro podíl upřímnosti, je mu takto dovoleno být patetickým bez nabubřelosti, veselým bez křeče, plakat bez melodramatičnosti.

Tak jako zpěvák kramářské písně se s ukazovákem v pravici stal mimoděk její jednající postavou, tak se autor v rámci určité poetiky stává jednající dramatickou postavou svého příběhu. Prvky, zdánlivě epické, nabývají neepického, dramatického charakteru.

Možná, že tato formulace je nepřesvědčivá, z hlediska estetiky diletantská. Nicméně se domnívám, že film je a zatím zůstane uměním dramatickým.

Mám rád natáčení filmu. Práce za stolem u psacího stroje je nemůže nikdy nahradit. Okamžik, kdy tvůrce, vyzbrojen tou nejcílevědomější představou, je uprostřed obrovského amfiteátru jediným divákem a kolem něj až po obzor živoucí divadlo osudů a tváří herců a komparsistů a čumilů, názorů, humoru, pochybovačnosti, větru a zápachu a světla. Byl by zaslepeným středem, kdyby nedovedl zachytit konce těch letících pavučin, impulsy, které se s okamžitou a nečekanou naléhavostí týkají osudu jeho práce, neboť ji oživují. K ničemu by byl sebedůmyslnější scénář, který by ho v té chvíli obklopoval neprůchodnou přehradou.

(září 1969)

Lubor Dohnal: Glosy o scénáristice. Film a doba 15, 1970, č. 9; kráceno.