

kapitola 5

Konvenční narativní struktura

V minulé kapitole jsme se zabývali poselstvím a sledem událostí. Poselství je to, co chceme daným snímkem sdělit (i kdyby to mělo být jen stručné tvrzení, že „tento superhrdina je skvělý“), sled událostí je to, jakým způsobem tak učiníme. Struktura znamená vytvoření nejlepšího sledu událostí, který zobrazí a předá naše poselství. Vzniká z řady ověřených technik, jež umí manipulovat s náročným a těžko zvladatelným publikem, které sleduje film a je připravené jej kdykoli odmítnout.

Struktura je emoce

Za konvenční narativní strukturu se ve scenáristice dnes obecně považuje chronologicky vyprávěné tříaktové dílo s lineární chronologickou strukturou, jedním příběhem a jednou postavou, která se vydává na napínavou cestu za nějakým cílem (a jak jsme již viděli, často je jím vykoupení). Zní to poněkud suše, ale tím nejdůležitějším u scénářů všeho druhu, konvenčních nebo nekonvenčních, jsou vždy emoce. Přesněji řečeno – jde o ovládání a usměrňování diváckých emocí tak chladnokrevně a vypočítavě, aby publikum reagovalo daným způsobem a v danou chvíli přesně podle přání scenáristy. Film je velmi emoční médium. Diváci se chodí do kina smát, plakat či lapat po dechu při napětí (někdy čekají intelektuální obsah, jindy ne), ale – a to je jádro problému – nic z toho u nich nedosáhneme jen tak. Budou se smát, plakat či lapat po dechu jen v důsledku pečlivě připravených vyprávěcích prostředků. Nabídneme jim hlavní postavu (hrdinu či hrdinku), kterou potkává jeden emoční šok za druhým. Technicky znějící pojmy jako „bod obratu“ jsou jen jedním ze způsobů, jak scenáristovi připomenout, že aby udržel diváckou pozornost, potřebuje do klíčových momentů oněch 100–120 cenných minut napsat velké překvapení či pozitivní odhalení. V konvenční i nekonvenční struktuře scénáře znamenají body obratu chvíle velkých emocí pro postavu, a tudíž i pro publikum. Postava je konfrontována s překvapením, které jí může změnit celý život. Nebo se na ni valí pohromy ze všech stran.

Jen pro zajímavost, Guillermo Arraiga, ač teorii scenáristky přilíší v lásce nemá, tvrdí, že staví obrazy tak, aby je zakončil ve chvílích největšího emočního vypětí. A přesně od toho

strukturní schémata jsou. Čím více toho o struktuře víme, tím lépe dokážeme ovládat a směřovat divácké emoce.

Omezení konvenčního modelu

Hned na začátku je třeba zdůraznit, že obecně přijímaná konvenční filmová struktura (tj. lineární tříaktový model) není jediná. Toto tvrzení si sice odporuje s obecně rozšířeným názorem, ale považujeme je za pravdivé. Z toho vyplývá, že bude třeba nejen rozebrat další strukturní modely, ale také, že scenáristé, kteří tuto konvenční strukturu nechtějí použít, neskončí nutně u kvadratury kruhu a nekvalitního filmu, nebo raději dají scénář stranou. Existují i jiné filmové struktury, které můžeme používat.

Než se pustíme do rozboru konvenčního modelu, stručně si shrneme, v čem je konvenční struktura dobrá, v čem naopak ne a jaké jsou ony ostatní dějové struktury (kterým se budeme věnovat později).

Když se autorka této knihy před mnoha lety poprvé seznámila s teorií konvenční scenáristiky, už řadu let psala pro divadlo, film i televizi. Ačkoliv okamžitě pochopila, jaký význam má narativní struktura s jedním hrdinou rozdělená do tří dějství, která stupňuje napětí až k mocnému vyvrcholení, nebylo jí jasné, proč se ve všech teoriích tvrdilo, že se jedná o jediné možné paradigma.

Z vlastních pracovních zkušeností dobře věděla, že televizní diváky dennodenně baví výborné příběhy se skupinami postav a dějovými liniemi, každá s vlastními postavami a odlišnými úhly pohledu. Děj se v televizi běžně rozděluje do pěti či sedmi dějství, diváci s tím jsou spokojeni a často by jich chtěli ještě více. Flashbacky a jiné časové skoky (v teorii zakázané či považované za „lenost“) tu výborně fungují. Film nemusí být o duševním vývoji jedné postavy, ale může se zabývat sociální tematikou a nemusí mít šťastný konec, naopak konec může být zničující a přitom být přijat s nadšením.

Autorka také zná řadu úspěšných filmů, které vůbec neodpovídaly lineární struktuře s jedním hrdinou – např. klasiky *Občan Kane* (*Citizen Kane*, 1941), *Sedm statečných* (*The Magnificent Seven*, 1960), prakticky všechny válečné filmy či rodinná dramata (pro něž je typické, že sledujeme

jednání uvnitř skupiny více osob). I vrcholná díla dramatiků, Shakespearem počínaje a Ibsenem a Čechovem konče, se zabývala příběhy s více hlavními postavami: *Sen noci svatojánské* nemá jen jednoho hrdinu a ani Čechov nenapsal svou hru o jedné sestře, ale o třech.

Především také věděla, že ačkoli se na Aristotelovu *Poetiku* často odkazuje jako na důkaz, že konvenční lineární struktura vždycky byla a je jediným způsobem, podle kterého se mají v západní civilizaci vyprávět příběhy, Homérova *Odysseia*, nejslavnější příběh o cestě naší kultury, je nelineární a epizodický. Kromě toho Aristoteles se o jeho struktuře vždy vyjadřoval velmi obdivně, pouze ji vnímal jako nevhodnou pro divadlo.

S vědomím všech těchto skutečností stála autorka před otázkou, proč se tak často předpokládá, že jedinou správnou vyprávěcí strukturou pro film je ta s jedním hrdinou a třemi dějstvími.

Zvolit si pro příběh vhodnou strukturu

Léta praxe nás dovedla k těmto závěrům:

↗ Tříaktový lineární model s jedním hrdinou je výbornou a neobyčejně univerzální formou, na jehož základě mohou vzniknout tak různorodé a přitom originální snímky jako *Juno* (2007), *Božské děti* (*Children of Heaven*, 1997), *Goodbye Lenin* (*Goodbye Lenin*, 2003) a výtečná *Synekdocha New York* (*Synecdocha New York*, 2008).

↗ Tříaktový model s jedním hrdinou není jediný možný model: používají se další, které mají svoji neoddiskutovatelnou hodnotu.

↗ Konvenční model je *nejrozšířenější*, *nejefektivnější*, *nejzákladnější* a především *nejbezpečnější* formou (v riskantním a finančně náročném filmovém průmyslu není radno nad jistotou ohrnovat nos), neboť v rychlém tempu a se stupňujícím se napětím chronologicky míří k závěru. Tím se liší od nelineárních forem, které vždy zápasí s tempem, spojitostmi, významem i závěrem.

↗ Není nutné, aby model se třemi dějstvími byl nutně optimistický nebo aby se jeho postava změnila k lepšímu či dosáhla vykoupení (nicméně hrdina nějakým vývojem potřebuje projít).

↗ Konvenční narativní forma je sice velice užitečná, ale funguje pouze pro určitý druh filmu.

Jde o film vyprávěný chronologicky s dlouhou centrální částí, má pouze jednu hlavní postavu a je vyprávěn z jednoho úhlu pohledu. Odehrává se v krátkém časovém úseku, má velmi svižný úvod a směřuje přes stupňující se napětí přímo k závěrečnému vyvrcholení.

Pokud ovšem chceme napsat film, který tomuto modelu neodpovídá, např. filmy s několika hlavními postavami (jako *Americká krása – American Beauty*, 1999, *Traffic – nadvláda gangů* či *Crash*), filmy s flashbackem (jako *Pokání – Atonement*, 2007, *Milionář z chatrče – Slumdog Millionaire*, 2008, či *Občan Kane*), komplexní nelineární filmy (jako *Pulp Fiction: Historky z podsvětí*, *21 gramů – 21 Grams*, 2003, *Sladké zítřky – The Sweet Hereafter*, 1997, *Osudový dotek – The Butterfly Effect*, 2004) či jakýkoli jiný snímek s komplikovanější expozicí, více hlavními postavami, skoky v čase nebo více naracemi, konvenční lineární šablona nebude fungovat. V těchto případech potřebujeme alternativní vyprávěcí formy.

Překvapivé je, že všechna alternativní vyprávění fungují na principu rozdělení, znovusložení a někdy také zkrácení či zdvojení konvenční tříaktové vyprávěcí struktury, takže je lze napláňovat a napsat v rozumném čase.

To jsou všechno dobré zprávy. Na jedné straně máme vždy k dispozici toto spolehlivé konvenční tříaktové paradigma (v optimistické i pesimistické podobě), ale na druhé straně není nutné, abychom se drželi pouze jeho. Nemusíme volit námět tak, aby odpovídal jedné konkrétní šabloně. Je na nás, jakou šablonu zvolíme – každá z nich se hodí k jinému příběhu, životní filozofii či poselství. Ještě povzbudivější pak je, že vzhledem k tomu, že všechny alternativní narativní struktury vycházejí z té tříaktové, máme k dispozici základy, na kterých můžeme film v těchto jiných strukturních formách vystavět. O důvod navíc k tomu, abychom konvenční naraci co nejlépe porozuměli.

Základy konvenční (tříaktové) struktury

Běžně se k této konvenční struktuře přistupuje tak, že se postupně snažíme do strukturního modelu (jehož detailní popis nalezneme v knize nebo nám jej někdo vysvětlí) napasovat jednotlivé příběhové prvky, dokud není kompletní.

Výhoda tohoto přístupu je v tom, že pracujeme s prověřenou strukturou, která nám pravděpodobně pomůže dobře zprostředkovat příběh, a protože proces jejího budování spočívá v řešení jasně definovaných problémů, navede nás na slabá místa nebo mezery v příběhu. Nevýhodou je, že i kdyby byl daný strukturní model (či kniha, ze které vycházíme) sebelepší, pokud se budeme úporně držet pouze jediné metodiky, celý proces ovládne naše vertikální myšlení, kterým nevědomky odstavíme všechny originální nápady. Tím se vrátíme nejen ke klišé, které opakuje filmový průmysl, ale také ke svým vlastním starým nápadům, které jsme vymysleli, když jsme tuto techniku používali v minulosti. Problém ovšem nespočívá v technice samotné. Tkví v našem vrozeném panickém reflexu směřujícím ke zkratce a klišovitému vertikálnímu myšlení.

Pro dnešní scenáristy platí, že žádný způsob, kterým se dá napsat scénář o třech dějstvích, se nedá sám o sobě používat navěky. Není možné, abychom si mysleli, že jsme našli univerzální způsob, který nám vždy se strukturou pomůže. Musíme obelstít svůj talent (který si určitě obstojně vede v práci s nejrůznějšími slabými či klišovitými nápady) tím, že ho donutíme popasovat se s novými přístupy, aby svůj potenciál nevyužíval na 80, ale na 100 %.

V dalších kapitolách této knihy se podíváme na celou řadu praktických způsobů, jak vystavět konvenční tříaktovou strukturu, včetně dalších postupů při developmentu. Protože tyto postupy fungují na principu otázek a odpovědí, je zapotřebí při nich používat brainstorming. Často odkazují i na jiné přístupy ke struktuře, takže nám budou skutečně užitečné. Podobně jako jiné techniky se mohou stát mechanickými, proto je nutné se při nich plně koncentrovat.

Struktura scénáře se rovná správnému načasování. Všechny teorie o struktuře scénáře, ať už lineární, či nelineární, můžeme zredukovat na základní problém všech vyprávěčských postupů: jak celý večer udržet pozornost diváků. Film je performativní umění, které vzniká a realizuje se v nepřítomnosti diváků. Z toho vyplývá, že scenáristika je umění předvídat jejich reakce. Slabá struktura dokáže odradit diváky stejně, jako se dá dobrý vtíp zkazit špatným podáním. Dobrá struktura tedy tkví především ve „správném načasování“: kdy a jak budovat napětí, jak

dlouho pozdržet klíčovou repliku, rozumět významu energie a pauzy atd. Čas působí také na mnohem základnější úrovni, diváci film vnímají ve vymezeném časovém okně, např. večer mezi 20.30 a 22.00 hodin, a bude mít pro ně vždy začátek, střed a konec. Bez ohledu na to, jak nekonvenční je jeho struktura či obsah, kolik skoků v čase či složitých vyprávěcích linií obsahuje, tuto strohou strukturu předpisuje čas jako takový. Scenáristé se s ní musí „poprat“, jak nejlépe umí: ve 20.30 hodin zahájit silným začátkem, pokračovat mezi 21.00 a 21.45 hodin napínavým středem a zakončit strhujícím vyvrcholením ve 22.00 hodin. Navíc – čím déle publikum sedí, tím je pro scenáristu obtížnější udržet jeho pozornost a o to chytřejší/dojemnější/neočekávanější musí být gradující děj. Nemluvě o tom, že všechno je třeba vymyslet dva až tři roky dopředu.

Ve skutečnosti je všechno ve filmu – v pohyblivých obrázcích (*moving picture* je jiným výrazem pro film, pozn. překl.) – spojeno s časem a pohybem v čase, tedy s dějem v každém slova smyslu. Ve filmu nalezneme pohyby všeho druhu: fyzický, emoční i duchovní. Příběh ve scénáristice znamená pohyb a naše postavy putují krajinou své mysli.

V některých knihách o scénáristice jsou stanovena konkrétní čísla stránek, kde se mají nacházet důležité momenty struktury. Mnoho scenáristů se tím cítí nepříjemně omezeno. Podíváme-li se však na tuto instrukci ne z pohledu počtu stránek, ale z počtu minut celkové délky filmu, dává tento přístup smysl. Vyplývá z něho, že každých deset až patnáct minut potřebuje scénář nějaký zlom či dějový zvrat, jinak se publikum začne nudit – což je ostatně zřejmé i bez jakékoli teorie.

Dějové úseky

Všechna vyprávění – ať už lineární, nebo nelineární – se skládají z řady důsledků, které pocházejí z úvodní události či jednání. Je to řetězová reakce. Všechny teorie scénáristiky závisí na konceptu „dějových úseků“, tj. kroků, které posouvají děj kupředu. Co přesně je tedy jeden úsek? Podívejme se na pohádku o Karkulce: Karkulčin každodenní život představuje první úsek. Když jí maminka řekne, aby zanesla babičce jídlo, jedná se o druhý úsek. Setkání s vlkem je úsek číslo tři atd. Úsek se ale nerovná obrazu. Když

musíme kameru a štáb přesunout někam jinam, jde o konec obrazu. Červená Karkulka tak babičce nakupuje jídlo hned v několika obrazech – u hokynáře, pekaře, řezníka atd. Všechny jsou ale součástí jednoho a téhož dějového úseku, přičemž často potřebujeme více obrazů na jeden úsek. Je důležité vědět, zda všechny tyto obrazy skutečně potřebujeme, aby film neztratil na tempu. Pokud se nám nějaký film zdá pomalý, obvykle je to proto, že se zasekl na stejném úseku a říká stále totéž, jen s malými obměnami. Takovéto chyby se stávají snadno. Pokud např. postava X oznámí, že chce někomu zatelefonovat, vysvětlí proč a následně telefonát přesně podle popisu učiní, jde o stejný úsek zobrazený dvěma různými způsoby.

Na stominutový film je třeba počítat přibližně se sedmdesáti až osmdesáti úseky. Jsou v nich obsaženy všechny úseky pro každou dějovou linii (hlavní i ty vedlejší). Často je nutné dostat více dějových úseků z různých dějových linií do jednoho obrazu, aby se do filmu všechny vešly. Při budování zápletky, kterým se budeme zabývat později, jde o to, úseky ideálně seřadit, zkombinovat a zahustit děj tak, abychom získali co nejbohatší verzi našeho příběhu. Jedná se o stěžejní schopnost scenáristy vyžadující důvtip a praxi.

Postupná cesta k závěru

Jak jsme již zmínili, velkou výhodou tříaktového konvenčního vyprávění je, že používá pouze ty příběhy, které mají svižný začátek a krok po kroku se chronologicky propracovávají k svému vrcholu. To je bezpochyby nejbezpečnější způsob, jak publikum zaujmout ve 20.30 hodin, jeho zájem o něco zvýšit ve 21.00 hodin a nenechat je spustit oči z plátna ve 21.55 hodin. Cíleně si vybíráme takové náměty, v nichž jsou hned na začátku představeny postavy a jejich problémy (zajistí přesvědčivé první dějství), tyto problémy se ukážou ještě komplikovanější (zaopatří rozsáhlé druhé dějství) a vyřeší se až při vyvrcholení na konci třetího dějství (ačkoli některé teorie dělí prostřední část na dvě části a třetí dějství je pro ně čtvrtým). V rámci této velké struktury se „začátkem, rozsáhlým středem a koncem“ najdeme celou řadu zvrátů a dějových zlomů a – prostředků, o kterých ze zkušeností víme, že u diváků v minulosti zabraly. Proto když plánujeme tříaktové vyprávění a respektujeme jeho pravidla ohledně volby příběhu a způsobu, jakým jej vyprávíme,