

Výuka scenáristiky a vznik screenwriting studies

Rozhovor s Ianem W. Macdonaldem

Ian W. Macdonald je britský historik a teoretik scenáristiky, který v současné době působí jako docent na Faculty of Performance, Visual Arts and Communication na University of Leeds. V minulosti pracoval jako knihovník a v televizních společnostech. V 90. letech se přesunul do akademické sféry a v dalších letech působil jako pedagog na Northern Film School (Leeds Metropolitan University) a na Leeds Met's School of Film, Television and Performing Arts.

Macdonald v rozhovoru říká, že k teorii a dějinám scenáristiky ho přivedla potřeba vyučovat scenáristiku. Tato motivace provází jeho badatelskou i publikační činnost. Své úvahy o scenáristice opírá o pojem *screen idea*, který spojuje s conceptualizací audiovizuálních příběhů jako produktů kreativní činnosti.¹⁾ Scenáristika je pro Macdonalda dynamickou oblastí lidské tvorby, ve které scénáře představují pouhou momentální fixaci představy vznikajícího audiovizuálního projektu. Tomuto tématu se věnuje ve své knize *Screenwriting Poetics and the Screen Idea*.²⁾ Další Macdonaldovy výzkumné aktivity jsou spojeny

s britskou scenáristikou před rokem 1930 a s problematikou scenáristických příruček.

— — —

Jak jste se dostal k výzkumu scenáristiky?

Začínal jsem jako knihovník ve veřejných knihovnách. Poté jsem pracoval v příruční knihovně BBC, odkud jsem se přesunul na pozici zástupce knihovníka v Independent Broadcasting Authority. Pak jsem začal působit v British Film Institute (BFI) jako referent televizního vysílání, kde jsem pracoval na vyplňování databází o televizi a sledoval expanzi BFI v oblasti vzdělávání a televize. Následně jsem získal práci v televizi jako dramaturg a režisér a poté jako asistent producenta. Pracoval jsem pro soukromou stanicí London Weekend Television. Poté jsem pracoval nezávisle na institucích a začal jsem pomáhat různým lidem, třeba městským radním, s vystupováním před kamerou.

Po tomto období jsem získal práci na vedoucí pozici v nezávislé vzdělávací instituci North East

1) Ve čtvrtém čísle *Iluminace* z roku 2014 byl termín *screen idea* přeložen jako *filmová idea*, ale v tomto rozhovoru ho nepřekládáme. Česká varianta termínu by mohla působit matoucím dojem, vzhledem k tomu, že se Macdonald níže vyjadřuje ke genezi termínu a alternativám jako *film idea* a *cinematic idea*.

2) Ian W. Macdonald, *Screenwriting Poetics and the Screen Idea*. Basingstoke: Palgrave Macmillan 2013.

Media Training Centre (NEMTC) nedaleko Newcastle. Díky dotacím jsme pomáhali nezaměstnaným lidem hledat práci. Součástí projektu byly i rekvalifikace pro práci u filmu a v televizi. Měli jsme docela dobře vybavené televizní studio. Peníze jsme měli z nevyužitých veřejných fondů a z evropských projektů podporujících znevýhodněné regiony. Tehdy mě začala více zajímat vzdělávací oblast a získal jsem práci v Northern Film School v rámci Leeds Metropolitan University (nyní Leeds Beckett University), kde jsem vydržel devět let. Soustředili jsme se hlavně na hranou tvorbu, ale natočili jsme i jeden dokumentární a jeden animovaný film. Finančně nás podporovaly Evropské sociální fondy a komerční televizní stanice Yorkshire Television, která každý rok kupovala a vysílala naše krátké filmy. Hodně lidem jsme pomohli ke scenáristickému a produkčnímu vzdělání. Jedním z příkladů je autor seriálu *EMMERDALE*, který k nám přišel z registru nezaměstnaných a dodnes pracuje v televizi. Já jsem si na Leeds Metropolitan University udělal v pozdním věku doktorát a díky tomu jsem se dostal k výzkumu. V roce 2006 jsem přešel na University of Leeds na pozici docenta.

Problematika scenáristiky nebyla v akademické rovině takřka vůbec zmapována. Když jsem v roce 1992 začal pracovat v Northern Film School, vedl jsem kurzy scenáristiky, ačkoliv jsem nebyl scenárista. Měli jsme k dispozici texty od Roberta McKeeho a dalších autorů scenáristických příruček.³⁾ Ty byly velmi populární a mnoho lidí je bralo hodně vážně. Na škole jsme měli první magisterský program scenáristiky v zemi a já jsem přišel rok poté, co byl program zahájen Richardem Woolleyem. Mnoho lidí tehdy využívalo scenáristické příručky. Také se jezdilo na víkendové kurzy Roberta McKeeho. Někteří moji kolegové byli k scenáristickým příručkám skeptičtí, a někteří je naopak vyhledávali. Já jsem

z McKeeho přístupu nebyl nijak nadšený a po třech letech jsem se rozhodl celý kurz přehodnotit. Byl jsem přesvědčen, že příručky neodpovídají na řadu otázek o scenáristické praxi. V případě příruček se jednalo spíše o názory a tvrzení, které byly občas užitečné, ale k akademické práci to mělo daleko. Proto jsem se rozhodl pro doktorské studium a začal jsem zkoumat scenáristiku jako akademický problém. Doktorát jsem ukončil v roce 2005 a pokračoval jsem ve výuce scenáristiky.

Od roku 2006, již na University of Leeds, jsem založil studijní skupinu nazvanou „Rethinking the Screenplay“. Po několika letech mě kontaktovala Kirsí Rinneová z Aalto University v Helsinkách s tím, že se zabývají něčím podobným. Měli pět doktorandů, kteří se věnovali výzkumu scenáristiky. Spojili jsme síly a uspořádali konferenci, na kterou jsme pozvali J. J. Murphyho z University of Wisconsin-Madison. Ten nás spojil s Kathryn Millardovou, která byla tou dobou ve Velké Británii. Na konferenci se sešlo šedesát lidí a tím byl položen základ Screenwriting Research Network, která se od té doby rozrostla a má dnes více než 500 členů.

Z vašeho popisu to vypadá, že výzkum scenáristiky vychází z potřeb scenáristické praxe...

Spíše z potřeby vyučovat scenáristickou praxi. Uvažovat o scenáristice jinak mě přiměly dvě věci. Zaprvé, když jsem hledal nějaké vhodné akademické texty pro studenty magisterského programu, tak jsem žádné nenašel. K dispozici byly pouze příručky, některé lepší a některé horší, to záviselo na tom, jak reflektovaly praxi. Na příklad *Image Sound and Story* od Cherry Potterové byla docela užitečná.⁴⁾ Ale opět se jednalo pouze o názory jednotlivce, který měl vztah ke scenáristice a na základě své zkušenosti sděloval, co je dobré a co funguje. Takže jsem vlastně četl jed-

3) Robert McKee, *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York: ReganBooks 1997.

4) Cherry Potter, *Image Sound and Story*. London: Secker and Warburg 1990.

notlivé názory a uvažoval, zda by to nešlo pojmut trochu více vědecky. Ale v té době nic takového nebylo, nebyl žádný specializovaný časopis a jen velmi málo knih. Toto se odehrávalo před rokem 1997, kdy vyšla kniha Claudie Sternbergové.⁵⁾ Lidé diskutovali o bodech obratu, tříaktové struktuře a podobných rádobu odborných věcech. Tato témata se dokonce stala součástí průmyslového diskursu, navzdory tomu, že se jedná o výmysly autorů příruček, kteří měli hlavně komerční zájmy.

Druhým impulsem bylo, že jeden z mých studentů se rozhodl ve své magisterské práci věnovat koncepci scénáře a scénaristické praxi, tedy tomu, co se scénářem děláme a jak ho čteme. Ta práce byla fascinující a já se rozhodl na něj navázat. Výsledkem byla moje disertační práce, ve které jsem se věnoval problematice *screen idea*.

Oblast screenwriting studies zahrnuje témata z výzkumu filmu, televize, divadla, rádia nebo počítačových her. Lze dnes mluvit o screenwriting studies jako o samostatném oboru?

Pokud se můžeme bavit o adaptačních studiích, výzkumu rádia, počítačových her a podobných malých oborech, tak i *screenwriting studies* jsou již samostatným oborem. Jedná se však o pouhou nálepku, pouhý rámec. Badatelé, kteří se věnovali scénaristice, jsou tu dlouho, ale jejich práce byla z mého pohledu vždy trochu izolovaná, nebo dokonce druhořadá. To bylo způsobeno vymezením mediálních a komunikačních studií v akademickém prostředí a vedlo to k tomu, že lidé, kteří se věnovali problematice koncepce filmu, tomu, jak se s ní pracuje, a kteří se snažili analyzovat praxi, stáli mimo hlavní proud. Když uvažuji nad filmovými, mediálními nebo komunikačními studii a nad filmovou praxí, tak si všímám, že ve všech těchto oblastech je scénaristika v širším smyslu obsažena. Scenaristika je v začátcích nebo je součástí procesu vývoje, na jehož konci je film nebo

televizní seriál. Z perspektivy jednotlivých rámců je obtížné srovnávat scenaristickou praxi plošně, jako sdílení podobných prvků napříč filmem, televizí nebo počítačovými hrami. Badatelé se můžou zaměřit na průmyslové aspekty nebo na politickou a ekonomickou rovinu nebo můžou na nejnižší rovině zkoumat individuální praxi jednotlivců. Stále však budou přejímat perspektivu filmových nebo televizních studií. Pokaždé se budou zabývat konkrétním průmyslem nebo konkrétním produktem. Není to tak, že bychom se soustředili na moment, kdy se nápady formují pro další použití. Když bychom se zaměřili na ten moment napříč všemi průmyslovými oblastmi a hledali, co mají společné, tak bychom došli ke *screen idea*.

Ve své knize Screenwriting Poetics and the Screen Idea pracujete se dvěma důležitými pojmy. Jsou to doxa a již zmíněná screen idea. Rád bych se jim nyní věnoval podrobněji. Mohl byste nejprve objasnit, jak pracujete s pojmem doxa?

Pierre Bourdieu přejímá tento pojem z antického Řecka a já ho přejímám od něj. *Doxa* označuje přejatou vědomost. Bourdieu se jako sociolog zajímal o to, jak kmenové zvyky formují společenské soudy nebo úsudek jednotlivců. Studoval kmen Kabylů v severní Africe a uvědomil si, jak mocné jsou zvyky a praxe, aniž by k tomu byl nějaký logický důvod. Lidé si vytvářeli úsudky na základě svých zkušeností v kmenovém životě. Jestliže bylo v kmeni zvykem udělat nebo říct něco před konkrétní činností, tak se to stalo součástí přesvědčení, že takto se věci dělají. Jednotlivci tuto praxi přirozeně absorbovali. Pokusil bych se to ukázat na příkladu: jedna kuchařka řekla, že hovězí maso se vždy vaří rozpůlené. Její přítel se ptá na důvody, proč maso vždy rozpůlí, a ona odpoví, že neví. Její matka to tak vždy dělala, a tak to od ní přejala. Jde tedy za svojí matkou a ptá se jí, proč se hovězí maso vaří rozpůlené.

5) Claudia Sternberg, *Written for the screen: the American motion picture screenplay as text*. Tübingen: Stauffenburg-Verl 1997.

Matka jí odpověděla, že dříve měli jen malý hrnec, takže musela maso rozpůlit, aby se do hrnce vešlo. Tato praxe se přenesla na její dceru, jako správný způsob, jak vařit hovězí maso, bez ohledu na velikost hrnce. Tento příklad ukazuje moc přejaté vědomosti. Zvyky a praxe, dokonce i ty zdůvodnitelné, jsou dále přejímány díky pozorování a napodobování. Ne vždy z dobrého důvodu, ale kvůli tomu, že takto se to vždy dělalo.

Co znamená *doxa* ve scénáristice? Je důležité, že *doxa* není totožné s tím, co je popsáno v příručkách, protože to je *ortodoxie*. *Doxa* hollywoodské scénáristiky bude odlišná od té v České republice. Ale nikdo neříká, že to je nezbytně jediný správný způsob, jak psát scénáře. Bourdieu píše, že v jakékoliv oblasti uměleckých snah dojde časem ke krizi, když se ukáže jako nezbytné racionalizovat a ospravedlnit přejatou vědomost. *Ortodoxie* vzniká, když se lidé přihlásí k nějaké praxi a uznají ji jako vhodnou následování. Každá *ortodoxie* má samozřejmě i protikladné přístupy, které zůstávají součástí *doxa*.

William Goldman napsal, že při svém prvním setkání se scénářem vůbec netušil, jak psát pro film.⁶⁾ Nerozuměl tomu, co znamenají všechny ty symboly, neznal formu scénáře ani to, co se od něj očekává. Začal napodobovat práci ostatních scénáristů a ptát se jich na jejich názory, snažil se přejmout jejich vědomosti. V té době ale nebyla *doxa* scénáristiky specifikována jako dnes, což způsobilo, že bylo těžší si osvojit danou vědomost. Je potřeba vyrůstat v kmeni, strávit nějakou dobu jako učedník nebo dlouho pozorovat zvyky a praxi ostatních. Krize přejímání vědomostí nastala v Hollywoodu v době pozdních 70. a začátkem 80. let. V té době byly poptávány náměty a systém se otevřel podnětům z vnějšku. V té době se také začalo vydávat větší množství příruček, lidé je kupovali a vznikl tak pomyslný přidružený průmysl scénáristického poradenství. Poptávka po námětech ze strany Hollywoodu se

zvětšovala a s ní rostlo i množství scénáristických příruček, objevovalo se stále více guruů a snahy o racionalizaci přejaté vědomosti byly stále častější. Tak vznikla scénáristická *ortodoxie*. Později, v roce 1999, vyšla kniha *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting* od Roberta McKeeho, ve které prezentoval to, jak rozumí genezi filmového scénáře. McKee tím reagoval na absenci podobného textu. Byly k dispozici i další texty vysvětlující, co je požadováno ze strany filmového průmyslu nebo co by v něm mohlo pomoci autorovi uspět. Tradice scénáristických guruů začala možná už u Franka Daniela. Ten byl velmi populární na Columbia University a jeho způsob výuky pomocí dialogu je dodnes velmi účinný ve výuce scénáristické praxe. Obecně řečeno, touha racionalizovat scénáristickou praxi zapříčinila poptávku po příručkách.

Dovolil bych si ještě poznámku k souvislosti mezi přejatou vědomostí a teorií kreativity. Pravděpodobně nejlepší úvod k problematice poskytuje R. Keith Sawyer, který se odkazuje na Mihaelyho Csikszentmihalyiho práci o teorii kreativity. Teorie kreativity také pracuje s myšlenkou spolupůsobení jednotlivců v nějaké konkrétní oblasti vědění, což umožňuje vznik nových přesvědčení a nových vědomostí, které se stávají součástí oblasti vědění. Jestliže uvažujeme o oblasti vědění a jednotlivcích, kteří přejímají vědomosti, tak se vlastně bavíme o poetice. Každý jednotlivec rozumí přejaté vědomosti svým vlastním způsobem, je to takový nevědomý sklad možných přístupů k praxi. O přejaté vědomosti nepřemýšlíme, prostě víme, co dělat, jaké úsudky si vytvořit. Jak se s nějakou uměleckou činností více a více seznamujeme, tak se v ní také stáváme více a více kompetentní. Podle teorie kreativity není genialita nevědomou tajemnou silou, ale těžkou prací.⁷⁾

Jednotliví autoři, například televizní scénáristé, používají postupy z příruček, ale neaplikují je absolutně. Aplikují pouze něco a vytvářejí tak vlast-

6) William Goldman, *Adventures in the Screen Trade*. London: Abacus 1996, s. 166.

7) R. Keith Sawyer, *Explaining Creativity*. Oxford: OUP 2006, s. 18–19.

ní poetiku. Přirovnal bych to k cyklu spotřeby Rogera Silverstona.⁸⁾ Nové dílo se objevuje jako produkt, který následně prochází procesem převlastnění ze strany recipienta. Produkt je absorbován oblastí vědění a na jeho základě vznikají další díla. Silverstone nevysvětluje, co se děje v momentě tvorby a v momentě, kdy je jedno dílo přetvářeno v jiné. Na tyto momenty se zaměřuje výzkum scenáristiky.

Připadá mi, že termín doxa se podobá konceptu scenáristického diskursu, který používá Steven Maras.

Mezi mnou a Stevenem Marasem nepanuje žádný rozpor.⁹⁾ *Diskurs* je způsob, jak je *doxa* komunikována. Terminologie *diskursu* je součástí *doxa*. Slova jako „narrativ“ nebo „akt“ používáme jako součást *doxa* západní scenáristiky a staly se součástí *ortodoxie*. Nebudeme vědět, z čeho se *doxa* skládá, pokud nebudeme rozumět terminologii a *diskursu*. Následně můžeme *diskurs* analyzovat, abychom porozuměli scenáristice v širších souvislostech než pouze v rovině jednotlivých tvůrců. Lidé užívají termíny různými způsoby, a to nám pomáhá porozumět významu v různých kontextech. Termíny můžeme zkoumat chronologicky, abychom porozuměli jejich vývoji, což nám dá představu o tom, jak se přejaté vědění proměňuje v čas.

Na rozdíl od diskursu doxa zahrnuje i intuíce. Pomáhá nám tak rozlišit vědění a přesvědčení o scenáristice. V jakém vztahu je výzkum diskursu a doxa?

Analýza *diskursu* je první krok k tomu, abychom porozuměli přesvědčením. Následně bychom se měli bavit s jednotlivými scenáristy o tom, jak pracují. Pomocí rozhovorů a analýzy *diskursu* bychom mohli zjistit, jak se staví k otáz-

kám souvisejícím se scenáristikou. Určitě to nabízí prostor pro zajímavý výzkum, jak ukazuje nedávná disertační práce Stevena Vidlera.¹⁰⁾

Druhým velkým konceptem ve vaší práci je screen idea. Mohl byste popsat původ pojmu a jak se screen idea pracuje? Jak nám tento koncept může pomoci lépe porozumět scenáristice?

V roce 1972 přišel Stanley J. Solomon s termínem *film idea*, kterým označoval představu o natativu. A. J. Martin v roce 2013 použil termín *cinematic idea* v podobném smyslu. Já jsem se inspiroval u knihy Philipa Parkera a začal jsem termín používat začátkem nového století.¹¹⁾ Tehdy jsem se snažil najít něco, co by mi pomohlo stabilizovat výzkum scénářů. Pokaždé, když jsem se koukal do scénáře, ptal jsem se sám sebe, zda se jedná o definitivní dokument, zda se jedná o dokument, kolem kterého se vše odvíjí. Lidé mluvili o scénářích jako o hlavních dokumentech. Na příklad někteří literární badatelé rádi hovořili o spisovatelově konceptu scénáře, aby mohli zkoumat práci nějakého spisovatele. Další verze scénáře, které se používaly při natáčení, je už nezajímaly. Napadlo mě, že se jedná o umělé rozlišení, jen kvůli pohodlí badatelů, a uvědomil jsem si, že je potřeba tento přístup změnit.

Promýšlel jsem, jak popsat provázanost produkčního procesu s filmovým vyprávěním, a hledal jsem něco, k čemu bychom se mohli odkazovat. Uvědomil jsem si, že to nemůže být jeden dokument. Neexistuje nic hmatatelného, k čemu bychom se mohli odkazovat s tím, že to je artefakt, na kterém lidé pracují. Ale bylo tu něco, o čem se mluvilo, něco, co bylo popisováno z různých hledisek. Připodobnil bych to ke krystalu, u kterého nikdy nevidíme celek. U krystalu pozorujeme jen jednotlivé části, jak odrážejí a lámou světlo v jeden konkrétní moment. Po otočení po-

8) Roger Silverston, *Television and everyday life*. London: Routledge 1994, s. 126–132.

9) Steven Maras, *Screenwriting: history, theory and practice*. London: Wallflower 2008.

10) Steven Vidler, *The words that make pictures move: an implicit theory of viewer empathy in the tacit knowledge of expert screenwriters*. Disertační práce. Sydney: Macquarie University 2015.

11) Philip Parker, *The Art and Science of Screenwriting*. Exeter: Intellect 1998.

zorujeme zase jiné části. Nikdy nemůžeme pozorovat celek, ale na základě pozorování různých částí si vytváříme představu o celku.

Koncept *screen idea* nám má pomoci uchopit něco, co nedokážeme definovat, protože na tom právě pracujeme. Vaše představa o výsledku bude jiná než moje. Když spolu dva lidé hovoří o námětu pro film, nemusí to mít napsané na papíře. Když popíšu svoji představu, tak vaše představa bude od té moje odlišná. Budeme hovořit o podobných, ale nikoliv nezbytně o stejných věcech. V podstatě mezi námi bude něco neviditelného. Oba budeme vědět, co to přibližně je. Oba budeme vědět, jaký to má význam. Budeme sdílet mnoho podobností. Ale nikdy to nemůžeme vidět v celku. V momentě, kdy řeknu, že to nebude celovečerní film, ale jen krátký film, tak se naše představy okamžitě promění a začnou se vyvíjet jiným směrem. Mluvíme o něčem, na čem se shodneme, ale nemůžeme to popsat, zachytit, namalovat nebo vyfotografovat. Můžeme se pouze shodnout na nějaké myšlence. A to je *screen idea*. Je to největším přínosem knihy Phila Parkera. Film je výsledkem, ke kterému nás dovedla *screen idea*. Dál už tuto problematiku Parker nepromýšlel, ale mě to zaujalo, protože nám umožnil odkazovat k něčemu, co ještě neexistuje, a co možná nikdy nebude existovat, protože film je jen další verzi *screen idea*.

Screen idea je mechanismus, který dokáže propojit proces vývoje audiovizuálního díla. Samozřejmě může fungovat i v dalších tvůrčích oblastech, kde dochází ke spolupráci více lidí. Zde nám může pomoci dílo Rolanda Barthesa, který obrátil pozornost od jednoho autora ke studiu rozličných vlivů a myšlenek, které jsou filtrovány jednotlivci. Pomáhá nám to pochopit scenáristiku jako proces a nemusíme se tak zbytečně snažit hledat jeden produkt, který budeme zkoumat. Díky konceptu *screen idea* se nemusíme orientovat pouze na scénáře a nemusíme se rozhodovat, který scénář je tím definitivním. Nemusíme se zabývat tím, zda je scénář uměleckým dílem, protože to je najednou zbytečné.

Navzdory tomu, co jsem řekl, potřebujeme zkoumat i samotné scénáře a další dokumenty, které jsou evidencí o *screen idea*. Dokonce i filmy. Právě filmy jsou tou nejvíce konkrétní a zafixovanou verzí *screen idea*. Bavíme se o nich, protože jsou neměnné, realizované. Pokud by nebyl film, tak bychom se bavili o poslední verzi scénáře. Shakespearův Othello by také nebyl zkoumán, pokud by podle něj Shakespeare natočil film. Je to o uchopitelnosti. Badatelé mají tendence zkoumat poslední známý a hmatatelný produkt. Na tom není nic špatného, protože o to se zajímá i divák. Vede nás to ale k předpokladu, že film je přesným odrazem *screen idea*, kterou měl autor. Pravděpodobnost korelace mezi filmem a *screen idea* je větší u režiséra, který je zároveň scenáristou, protože má více kontroly nad projektem. To podporuje představu o autorství a auteurismu.

U filmů, které vznikají ve spolupráci více autorů, je *screen idea* aplikovatelná podobně. Všichni sdílí *screen idea* nebo nějakou její část a všichni pracují na stejném projektu. Vědí, k čemu jejich práce směřuje, a každý z nich svůj přínos vyjadřuje prostřednictvím dokumentů, ať už se jedná o návrháře kostýmů nebo osvětlovače. Díky rozličným dokumentům mají jednotliví členové štábu možnost přispět ke sdílené *screen idea*. Podobně to funguje i u lidí mimo nejužší realizační štáb. Například taxikář, který se při jízdě baví se scenáristou a navrhne mu, aby z mužské postavy udělal ženu. Scenárista o tom později přemýšlí a nápad se mu líbí, takže u postavy změnil pohlaví a najednou vše funguje lépe. Taxikář tak nevědomě přispěl ke *screen idea*. Tento případ by se v žádných dokumentech neobjevil, ale i tak by se mohlo jednat o významný faktor při vývoji filmu. Jak bychom takový případ mohli zohlednit bez konceptu *screen idea*? Asi nijak.

Koncept *screen idea* nám pomáhá popsat faktory zasahující do chování jednotlivců při tvůrčí činnosti. Když se tvůrci rozhodnou něco změnit, tak se změní i *screen idea*, ale v jejich myslích to zůstává stále stejným projektem. *Screen idea* nám pomáhá porozumět procesu, aniž bychom se mu-

seli zabývat rozpoznáváním produktů. Pojmenováváme něco, co je ohniskem aktivity, něco, co se proměňuje, spíše než nějaký produkt, který ještě nevznikl.

Má dnes ještě smysl zabývat se autorstvím v tradičním smyslu?

Ano, ale výsledky nemusejí být vždy smysluplné. Pravděpodobně budeme vždy hledat autora, kterého můžeme obdivovat nebo kritizovat, zkoumat jeho styl a motivy. Auteurská teorie, jak ji představoval Andrew Sarris, byla užitečná kvůli přijetí režiséra jako umělce. Naneštěstí toho bylo docíleno na úkor ostatních, kdo s ním spolupracují. V audiovizuální tvorbě se navíc setkáváme s nekonzistencí. U filmu je za umělce běžně považován režisér, ale v televizní tvorbě stále připisujeme více zásluh scenáristům.

Mohlo by se zdát, že výzkum scenáristiky by měl znovuobjevit přínos scenáristy. Na jednu stranu tomu tak je a může to být užitečné. Existují uznávaní scenáristé, kteří jsou schopni ovlivňovat proces vzniku filmu, a je dobré tyto jevy rozpoznat.

Proces vývoje *screen idea* ale závisí nejen na scenáristovi, ale na všech, kteří se na něm podílejí. Autorství se stává hůře definovatelné, čím více se zabýváme procesem vývoje filmu. Writers Guild of America specifikuje, jak se mají scenáristé uvádět v titulcích, ale to je záležitost více autorsko-právní než vyloženě autorská. Většina lidí, kteří se nějak podíleli na *screen idea* zůstává v anonymitě, jsou odfiltrováni v průběhu diskuzí a ve vývoji jednotlivých verzí scénáře. Kdo je skutečným autorem? Jestliže se bavíme o spolupráci, tak bychom měli opustit snahu o hledání individuálních autorů jako nemožnou a bezúčelnou. Měli bychom se zaměřit na skupinu lidí, kteří ovlivňují a formují *screen idea* — *screen idea work group*. Tato skupina má nějaké ústřední členy, například scenáristu, producenta, režiséra, některé

více okrajové, až po ty neformální, jako jsou kamarádi nebo výše zmíněný taxikář. To jsou skuteční autoři.

Můžeme scenáristiku popsat jako proces mediace?

Nepochybně. V tomto smyslu je scenáristika silně spjata s tím, čím se zabývá teorie adaptace — procesem re-mediace, překladu jedné věci z jedné formy do jiné. Ale teoretici adaptace se zabývají spíše tím, do jaké míry může být jedno médium přeložitelné do jiného, což může být omezující. Jestliže se zaměříme na pojem *screen idea*, můžeme ho použít ke studiu procesu, jak se odehrává. Ujasnění toho, jak věci fungují v jednom médiu a nefungují v jiném, má smysl, ale rozhodně to neznamena, že nutně existuje mezi médii nějaký přímý vztah. Při adaptaci se odehrává proces re-interpretace, což odpovídá i scenáristické práci. Při tvorbě nového díla vlastně přetváříme starší díla novým způsobem. Originální znamená, že to je jen v novém balení. Zkoumáme proces, jak se materiál předchozích audiovizuálních děl vrací zpět v nové podobě.

Na něco podobného narážel Claus Tieber v recenzi na vaši knihu.¹²⁾ Zmiňoval tam rozpor v chápání filmu jako textu a jako procesu...

Jestliže je tím myšleno, že filmu rozumíme jako procesu nebo jako manifestaci procesu, tak s tím souhlasím. O scenáristice mluvím jako o procesu. Ale to neznamena, že neexistuje evidence tohoto procesu v podobě dokumentů. V případě divadelních studií nemají badatelé problém s tím, že divadelní hru i inscenaci zkoumají jako texty. Mezi hrou a inscenací se však odehrává nějaký proces. Ale jak ten proces zkoumat, když je prchavý a pomíjivý? V Dezinově a Lincolnové sborníku *Handbook of Qualitative Research* je zajímavý text Valerie Janesickové o tanci a využití pomíjivého materiálu ke studiu praxe.¹³⁾ Když

12) Claus Tieber, Ian W. Macdonald: Screenwriting Poetics and the Screen Idea. [rezens.tfm] 15, 2014, č. 2. Online: <https://rezensfm.univie.ac.at/rezens.php?action=rezension&rez_id=297>, [cit. 27. 2. 2017].

13) Valerie J. Janesick, The choreography of qualitative research design: minuets, improvisations and crystal-

mluvíme o praxi, tak mluvíme o procesu. Když mluvíme o pomíjivosti, tak mluvíme o obtížích spojených s využitím dokumentů a textů. Pokud jako badatelé hledáme něco hmatatelného, něco změřitelného, nemusíme se tím nechat omezit.

Jestliže se chceme zabývat textem jako uměleckým dílem, tak se text a jeho status stává problematickým. Z toho důvodu mám problém s knihou Teda Nannicelliho *A Philosophy of the Screenplay*, protože se omezuje pouze na otázku, zda je scénář umělecké dílo, nebo není.¹⁴⁾ Zajímalo by mě, jaký to má smysl. Nannicelli odmítá, že by se zabýval estetikou, ale podle mého názoru má jeho výzkum smysl pouze v rovině připisování kulturní hodnoty filmům. Zajisté záleží na tom, jaká jsou naše východiska. Jestliže jsou ve filmových studiích, tak je film výsledným produktem a vše ostatní má status něčeho, co je přidružené k tomu produktu. Ten proces, který se za produktem skrývá, je zastíněn filmem, na který se chceme dívat. Významy zjišťujeme z výsledného textu. Pokud ale zohledníme proces vzniku, tak můžeme objevit více informací o přesvědčení lidí, kteří se podíleli na tvorbě toho textu. Pak se ale dostáváme k otázce, jak bychom měli vyhodnocovat dokumenty spjaté s procesem tvorby. Nepochybně za nimi stojí dovednosti a schopnosti a my potřebujeme najít způsob, jak je přimnout vhodným způsobem.

Nechci tím říct, že bychom měli scénářům přikládat menší význam. Stále to jsou hodnotné dokumenty a můžeme oceňovat přínos jednotlivce v případě jednoho dokumentu. Neměli bychom ale ignorovat fakt, že je to jen jedna část procesu tvorby filmu. Můžeme říct, že scénář napsaný Haroldem Pinterem má zajímavé postavy a vyjadřuje zajímavý názor na lidský život. Můžeme to do-

konce oceňovat. Můžeme na to pohlížet z hlediska individuálních dovedností autora. Můžeme to popisovat jako umělecké dílo. Stále to ale bude jen jedna část procesu. Můžeme také říct, že máme Pinterův náhled, který je realizován jako film a můžeme se vydat po této stopě. Pak se stává procesem na příkladě konkrétního textu.

*Zmínil jste knihu A Philosophy of the Screenplay od Teda Nannicelliho. Nannicelli se v ní vyrovnává s pojmem screen idea a odmítá ho, protože zaprvé není společný pro všechny scénáře a zadruhé je příliš široký a abstraktní...*¹⁵⁾

Nemyslím si, že by Nannicelli kompletně odmítl pojem *screen idea* jako takový. Dokonce se k němu později vrací.¹⁶⁾ V knize se píše, že *screen idea* není sdílena všemi scénáři. To dokládá na křehkém příkladu fanouškovských scénářů, které nejsou psány se záměrem natočit film. Nannicelli definuje fanouškovské scénáře jako scénáře z historických důvodů a účelově toto tvrzení ignoruje.¹⁷⁾ Dříve v knize říká, že pokud *screen idea* není využita pro realizaci audiovizuálního díla, tak se stává příliš širokou, abstraktní a bezvýznamnou, čímž *screen idea* odmítá.¹⁸⁾ Ale i na příkladu fanouškovských scénářů můžeme pozorovat představu případného audiovizuálního díla. Nannicelli se dopustil zmatení pojmů koncepce filmu a záměru vidět hotový film. To je celé. Mohli bychom to označit za pouhou slovní hříčku. Fanouškovské scénáře jsou v představách autora psány se záměrem natočit je, i když si uvědomuje, že šance jsou nulové. Stále představují příslušnou *screen idea* ve formě scénáře jako poctu oblíbenému dílu. Domnívám se, že Nannicelli se pokouší o dvě věci. Na jedné straně tvrdí, že fanouškovské scénáře jsou skutečné scénáře, na druhé straně

lization. In: Norman K. Denzin – Yvonna S. Lincoln (eds.), *Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks, Calif: Sage Publications 2000.

14) Ted Nannicelli, *A Philosophy of the Screenplay*. London: Routledge 2013.

15) Tamtéž, s. 19.

16) Tamtéž, s. 213.

17) Tamtéž, s. 50–52.

18) Tamtéž, s. 19.

tvrdí, že nejsou, protože nenesou *screen idea*. V jeho knize shledávám několik zajímavých postřehů, ale v tomto případě je jeho argumentace matoucí.

Domnívám se, že se Nannicelli dopouští jedné nešťastné chyby. Když mluví o badatelích následujících barthesiánskou tradici a o tom, co označuje jako hypotézu nedokončenosti, tak říká, že scénáře nejsou považovány za literaturu, protože se jedná o nedokončené pisatelné texty (*incomplete writerly texts*).¹⁹⁾ Takto jsem to nikdy neřekl a ani nemyslel. To je jen Nannicelliho posedlost uměním a literaturou, která prostupuje jeho knihu. Nikdo netvrdí, že nemůžeme zkoumat nebo oceňovat dovednosti spojené s tvorbou nějakého dokumentu. Nannicelli také zapomíná zdůraznit, že se zabývá převážně americkými scénáři. To jsou důvody pro jeho definici scénáře.²⁰⁾

Nannicelliho kniha se zabývá spíše scénáři než *screen idea* a tyto dva pojmy si plete. *Screen idea* je nekonečně prepisována, zatímco scénář je zachycením momentálního stavu v procesu produkce. Ve své knize jsem zmiňoval, že Barthesův pohled na text je velmi blízký pojmu *screen idea*, a že scénář je zamýšlen k prepisování svými čtenáři v myšlenkách a později i ve skutečnosti.²¹⁾ Nannicelli dokonce sám upozorňuje na to, že scénář může představovat nedokončené dílo, čímž nepřímo odkazuje na *screen idea*, pouze jinými slovy.²²⁾ V pondělí můžeme scénář označit za hotový, ale hned v úterý ho můžeme celý přepsat. Co to znamená, že je hotový? Na příkladu nerealizovaného filmu Davida Leana „Nostromo“ můžeme vidět, že existovaly tři hotové projekty a s tím související nebezpečí, že bychom mohli chrono-

logicky poslední verzi považovat za definitivní.²³⁾ Chci tím říct, že scénáře a další dokumenty musíme přijmout pouze jako reprezentanty dynamického a proměnlivého procesu. Moje kniha vyšla krátce před Nannicelliho knihou a je škoda, že jsem si ji nemohl přečíst dřív.

Připadá mi, že pro badatele v oblasti scénáristiky by mohl být film jen další verzí screen idea a nikoliv konečným produktem.

Samozřejmě, že je jen dalším opakováním *screen idea*. Nechci na *screen idea* klást velké nároky, ale jedná se o užitečný nástroj. *Screen idea* nám připomíná, že výsledný film byl nevyhnutelně ovlivněn mnoha zdroji, že jeho forma má svoje důvody. Lidé můžou říkat, že nějaký film je fantastický, protože je natočený na 70mm filmový pás, což mu dodalo jistou kvalitu. Nojo, ale změnila by se ta kvalita, kdyby byl natočený na 35mm, 16mm nebo na digitál? Kdo učinil to rozhodnutí? Byl to scenárista? Byl to režisér? Možná to byl producent. Možná to bylo kvůli ceně suroviny. Kdo ví? Těch faktorů je velmi mnoho. O konkrétním textu můžeme vždy říct, že jde o opakování *screen idea* v daném čase. Film je jen nejkonkrétnějším ze všech textů v celém procesu.

Nová filmová historie přesunula těžiště zájmu filmových studií od textů ke kontextům (produkce, distribuce, uvádění). Sledují historici scénáristiky záměrně tuto linii?

Screenwriting studies jdou velmi dobře dohromady s prací Johna Caldwellella nebo s dřívějšími pracemi Tullocha, Alvarada, Buscomba a dalších.

19) Tamtéž, s. 20.

Barthesiánskými badateli jsou myšleni kromě Macdonalda ještě Steven Price a Nathaniel Kohn. Pisatelnost (writerly) je míněna povaha textu, kdy se počítá s jeho přepsáním do jiného textu — scénář bude přepsán do filmu.

20) Tamtéž, s. 31.

Nannicelli navrhuje definovat scénáře intencionálně-historicky a formalisticky. Scénář je podle něj slovesným objektem zamýšleným k opakování, modifikování nebo odmítání způsobů, jakým byly syžet, postavy, dialogy, záběry, střih, zvukové efekty a další aspekty v minulosti používány jako dílčí prvky filmu ve scénáristické praxi.

21) I. W. Macdonald, c. d., s. 20.

22) T. Nannicelli, c. d., s. 151.

23) Macdonald se tomuto tématu věnuje ve své knize.

I. W. Macdonald, c. d., s. 190–215.

Jsou zde vazby i s prací Havense, Lotzové a Tinicové, Szczepanika a Vonderaaua. Badatelé dnes hledají způsoby, jak zkoumat detailní pozadí produkční praxe, s čímž souvisí i výzkum scenáristiky. Potřebujeme kombinovat rozličné výzkumné metody včetně textuální analýzy zaměřené na filmy, scénáře a další dokumenty. Také bychom se měli věnovat diskursivní analýze zaměřené na produkční procesy a názory praktiků na tyto procesy.

Badatelé jako Bridget Conrová se pokoušejí porozumět průmyslovým rámcům a jejich vztahu ke kreativní práci. Tím se ještě nedávno nikdo nezabýval a domnívám se, že výzkum scenáristiky se pokouší porozumět jednání jednotlivců ve vztahu k těmto rámcům. Chování jednotlivců je nejnižší úroveň procesu, pro který je politická ekonomie tou nejvyšší úrovní. Už dříve se badatelé zabývali distribucí a uváděním filmů, zkoumali procesy natáčení a střihání filmů. Dnes se naše pozornost obrací k tomu, jak jednotlivci přispívají k procesu vývoje filmu, co dává tomuto procesu pohyb a kde proces začíná. Ten začátek je u *screen idea*, která se vyvíjí uvnitř rámců, které identifikujeme. Zároveň tak přispíváme k poznání těchto rámců a snažíme se porozumět, jak jednotlivci přispívají svou prací.

Nedostává se tak výzkum blíže k filozofickým otázkám, když se snažíme popisovat přesvědčení a vědomosti jednotlivců?

To nedokážu říct, protože nejsem filozof. Přijde mi zajímavé snažit se porozumět přesvědčením a stanoviskům jednotlivců, které následně ovlivňují jejich rozhodování. To je to, co dělal Bourdieu, když mluvil o lidských dispozicích. Je to téma subjektivity a kognitivních procesů autora. V souvislosti s médii se věnují subjektivitě na University of Copenhagen.

Můžete navrhnout nějakou myšlenku, která je převzata ostatními. Ta samotná myšlenka projde

skrze vaše emocionální procesy a je formulována tak, aby emocionálně rezonovala i v ostatních. Zajímavé je sledovat, kde se v tom vztahu nachází autor a ostatní. Zdá se mi, že to má blíže k sociologické práci než k filozofii. Badatelé jako Torben Grodal a David Bordwell, kteří se zabývají kognitivismem, jsou přesvědčeni, že v našem mozku jsou procesy, které nás činí náchylnými k nějakým rozhodnutím. Já se na druhé straně zabývám procesy, které lidi nutí vyprávět příběhy určitým způsobem. Lidé se shodnou, že nějaký příběh je vhodný k přemýšlení, stává se z něj *screen idea*, ta je následně přetvořena ve film, který se rozšíří mezi diváky, a proces se opakuje.

Scenáristické příručky se vyznačují ambicí stanovit základní principy scenáristiky. Je to vůbec možné?

Jsou lidé, kteří se snaží objevit univerzální pravidla psaní, ale já mezi ně nepatřím a nevěřím, že to je možné. Nebavíme se tu o přírodních vědách. Vlastně to vůbec není věda. Můžeme jen pozorovat, používat co nejpřesněji metody a rozpoznávat podobnosti v jednání. Když někdo bude jednat odlišně, měli bychom se ptát, co zapříčinilo odlišnosti. Z pozorování pak můžou vyplynout hodnotné poznatky. Třeba zda je rozdíl mezi filmy určenými pro domácí trh a export. Je zajímavé, že jeden z největších filmových průmyslů podle počtu vzniklých filmů na světě se nachází v Nigérii pod označením Nollywood. Četl jsem studii, ve které bylo uvedeno, že někteří nigerijští filmaři jsou neúspěšní studenti filmové školy v New Yorku. To nás vede k otázce po rámcovém uchopení jejich vyprávění. Nevím, zda je to pravda, a viděl jsem i jiné studie o nigerijské kinematografii, které tvrdí zase něco jiného. Jen tím chci upozornit na některá neprobádaná místa ve světové kinematografii a nutnost srovnání různých průmyslových a kulturních rámců.²⁴⁾ Tento druh

24) Tématu vyprávění v různých světových kinematografiích se věnovali autoři ve sbornících Liny Khatibové. Lina Khatib (ed.), *Storytelling in World Cinemas Vol. 1: Forms*. London: Wallflower 2012. Lina Khatib (ed.), *Storytelling in World Cinemas Vol. 2: Contexts*. London: Wallflower 2013.

výzkumu nás nedovede k předvídání fungujících principů, ale pomůže nám pochopit současnou situaci, což nám může pomoci pochopit směřování filmového vyprávění.

Jaké jsou podle vašeho názoru vyhlídky výzkumu scenáristiky a Screenwriting Research Network?

Když jsem před několika lety mluvil s Tomem Stempelem, tak jsem mu říkal, že obor *screenwriting studies* se ještě neetabloval. Zatím jsme dosáhli základní aktivity, což je udržitelný stav. Ale stále je to jen malý okruh badatelů a záleží, zda se jim bude zdát výzkum smysluplný, zda se podaří navázat dialog s dalšími badatelskými okruhy a exportovat některé poznatky. Bez toho budou *screenwriting studies* izolovanou skupinou.

Důležité je navázat komunikaci s badateli z jiných oborů. Řada z nich nás bude považovat za součást nějakého oboru — filmových studií, produkčních studií, televizních studií. Úspěch knihy Evy Novrup Redvallové spočívá nejen v tom, že se jedná o dobrou knihu, ale i v tom, že těžiště jejího zájmu spočívá na pomezí *screenwriting studies* a televizních studií.²⁵⁾

Posledních několik let badatelé pracovali na užitečných věcech týkajících se výzkumu scenáristiky, ať už z hlediska akademického, nebo průmyslového. V archivech je však ještě spousta dokumentů, které nebyly prozkoumány. Naším úkolem je pokusit se pochopit, co tyto dokumenty znamenají. Musíme zjistit, zda na základě archiválií můžeme zmapovat ideologie, se kterými se vyrovnávali scenáristé při tvorbě příběhů. Předpokládám, že historický výzkum je základ.

Při pohledu dopředu vidíme, že se mění průmyslová struktura i média. Digitální média ovlivňují, jak formulujeme a vyvíjíme příběhy. Jestliže studujeme koncepce příběhů, tak je nutné tyto věci analyzovat. Na příklad produkční studia se zaměřovala na instituce a praxi, která formovala filmové dílo, ale do scenáristické praxe nahlížela

pouze zběžně. Takový výzkum vždy slouží pochopení byznysu jako celku tvořícímu film. Já se zabývám spíše aktivitou související s tvorbou do té doby, než se koncepce zkonkretizuje.

Dokud tu budou audiovizuální díla, tak bude potřeba studovat scenáristiku v akademickém smyslu. Jak lidé vyprávějí ve filmu? Jaké jsou normy? Jak jsou reprezentovány jednotlivými díly? Jak je vyprávěna konkrétní *screen idea*? Jaké bylo přesvědčení tvůrců při nějakém rozhodnutí? Co tvůrci považovali za důležité? Některé z těchto otázek jsou postupně zodpovídaný, ale ještě je potřeba je propojit s výzkumem vývoje *screen idea*. Bude zajímavé sledovat, kam se tento malý obor posune. Myslím, že zůstane stále velmi malý a specializovaný, ale s důležitým přínosem.

Jan Černík

25) Eva Novrup Redvall, *Writing and Producing Television Drama in Denmark: From The Kingdom to The Killing*. Basingstoke: Palgrave Macmillan 2013.