

The book cover features a central spotlight effect on a light gray background, framed by dark purple, glossy curtains. The author's name is printed in a black serif font within the spotlight.

LAJOS  
EGRI

UMĚNÍ  
DRAMATICKÉHO  
PSANÍ

Lajos Egri

UMĚNÍ  
DRAMATICKÉHO  
PSANÍ

Tato kniha vychází z italského překladu s přihlédnutím k americkému originálu; vzhledem k tomu, že italská variace se od té anglické značně liší, může dojít i v transpozici vůči americké předloze k jistým odlišnostem. Chybí zde tematicky vybočující předmluva, zastaralá kapitola „Psaní pro televizi“, autorovy přílohy s rozbory a synopsami uváděných her a postup „Jak prodat vaši hru“, cílený především pro americkou Broadway.

Z italštiny přeložil a poznámkami doplnil Matteo Difumato, roz. Jiří Zygm (\*1981)

Italský překlad knihy „L'arte della scrittura drammaturgica“ byl vydán v r. 2003 nakladatelem Dino Audino Editore v Římě v překladu Olimpia Medici & Roberto Gagnor & kolektiv, Egriho původní anglická předloha „The Art of Dramatic Writing“ vyšla v Americe poprvé v r. 1942 v nakladatelství Simon & Schuster, Inc.

Jazyková revize: Pavla Podzemná

Překladatel a spoluautor děkuje za hmotnou i nehmotnou podporu Filozofické fakultě Masarykovy univerzity, její knihovně a virtuální badatelně Divadelního ústavu.

Nedobrovolné šíření díla je zapovězeno.

© Quadrom z. s.

2013



# OBSAH

ÚVODNÍ SLOVO	6
<b>PRVNÍ KAPITOLA: PREMISA</b>	<b>11</b>
<b>DRUHÁ KAPITOLA: POSTAVA</b>	<b>53</b>
1. ZÁKLADNÍ STRUKTURA	53
2. PROSTŘEDÍ	67
3. DIALEKTICKÝ PŘÍSTUP	75
4. VÝVOJ POSTAVY	89
5. SÍLA VŮLE POSTAVY	118
6. DĚJ NEBO POSTAVA?	132
7. POSTAVY, JEŽ VYTVÁŘEJÍ SVŮJ PŘÍBĚH	150
8. ÚSTŘEDNÍ POSTAVA	157
9. ANTAGONISTA	164
10. INSTRUMENTACE	166
11. JEDNOTA PROTIKLADŮ	172
<b>TŘETÍ KAPITOLA: KONFLIKT</b>	<b>180</b>
1. PŮVOD JEDNÁNÍ	180
2. PŘÍČINA A NÁSLEDEK	182
3. NEMĚNNÝ KONFLIKT	195
4. PŘERUŠOVANÝ KONFLIKT	212
5. NARŮSTAJÍCÍ KONFLIKT	244
6. POHYB	262

7. NAZNAČENÝ KONFLIKT (PŘEDZVĚST)	274
8. BOD ÚTOKU	279
9. PŘECHOD	291
10. KRIZE, KLIMAX, ROZŘEŠENÍ	343

## **ČTVRTÁ KAPITOLA: VŠEOBECNÉ ANEB DALŠÍ PODNĚTY K ÚVAHÁM**

<b>O DRAMATURGII</b>	<b>362</b>
1. KLÍČOVÁ SCÉNA	362
2. EXPOZICE	370
3. DIALOG	375
4. EXPERIMENTACE	385
5. ČASOVÁ AKTUÁLNOST HRY	389
6. VSTUPY NA SCÉNU A VÝSTUPY Z NÍ	393
7. PROČ MAJÍ NĚKTERÉ ŠPATNÉ HRY ÚSPĚCH?	396
8. MELODRAMA	399
9. O GÉNIOVI	400
10. CO JE UMĚNÍ? DIALOG	405
11. KDYŽ PÍŠETE HRU..	409
12. JAK HLEDAT NÁPADY	413
<b>ZÁVĚR</b>	<b>424</b>
<b>COPYRIGHT</b>	<b>425</b>

## Úvodní slovo

Tato kniha nebyla napsána jen pro spisovatele a dramatiky, ale také pro laickou veřejnost. Pokud čtenáři pochopí princip psaní, uvědomí si potíže a ohromné úsilí, které stojí za všemi literárními díly, a ocení je mnohem upřímněji.

V této knize provedeme rozbor různých divadelních her, aniž bychom je vychvalovali nebo naopak zatracovali. A jestli budeme citovat z některých jejich pasáží, abychom vysvětlili či vymezili určitý jev, nemusíme proto nutně vychvalovat celou hru.

Budeme se zabývat jak hrami klasickými, tak moderními. Pozastavíme se však spíše více nad těmi klasickými, poněvadž valná část moderních komedií bývá zapomenuta až příliš rychle. Většina vzdělaných osob klasiku zná a ta je také často vždy k dispozici.

Naše teorie je přitom založena na „postavě“, jež nepřetržitě reaguje, a to takřka násilně, na základě neustálé proměny vnějších a vnitřních stimulů.

Jaká je přeci základní charakteristika lidské bytosti, každé lidské bytosti – možná i vás, kteří čtete tyto řádky? Je nezbytné na tuto otázku odpovědět ještě předtím, než budeme hovořit o „bodě útoku“, „instrumentaci“ a dalších věcech. Nejdříve musíme poznat lépe biologii subjektu, který následně uvidíme v akci.

Začneme rozbohem pojmů, jako jsou „premise“, „postava“ a „konflikt“. Bude nám k užitku dát čtenáři ponětí o moci, která vede

postavu buď k úspěchu, nebo ke zkáze.

Konstruktér, jenž nezná materiál, se kterým pracuje, jde vstříc katastrofě. V našem případě jsou těmi materiály „premise“, „postava“ a „konflikt“. Bez toho, že bychom poznali tyto úkazy v nejmenších detailech, je totiž zbytečné mluvit o tom, jak se píše hra. Doufáme, že se v tomto pojetí čtenář najde.

V našem textu nabídneme nový přístup ke psaní všeobecně a na dramatické psaní obzvláště. Jedná se o přístup založený na přirozeném zákoně dialektiky.

Existují velká dramata napsaná nesmrtelnými autory, která se předávala po staletí. A přece, i géniové se často spletli a napsali špatné hry. Proč? Protože psali na základě instinktu a ne na bázi přesných vědomostí. Instinkt tak může přinést člověku jedno, někdy i více mistrovských děl, ale stejně tak jako může zplodit i velký omyl. Experti však načrtli jistý seznam pravidel, která vládnu umění dramatického psaní. Dva tisíce pět set let nazpět Aristoteles, první a nepochybně nejvlivnější člověk v dramatice, napsal:

Nejpodstatnější je struktura událostí – nikoli člověka,  
ale struktura jednotlivých činů a života.

Aristoteles popřel důležitost postavy a tento náhled přetrval až dodnes. Ostatní přitom prohlašovali, že postava je centrální bod v jakémkoli literárním díle. Lope de Vega, španělský dramatik šestnáctého a sedmnáctého století, to nastínil takto:

V prvním dějství zmiňte téma. V druhém zkřížte činy takovým způsobem, že v půlce třetího dějství bude těžké uhádnout konečné vyústění. Stále oklamávejte očekávání tak, aby se na konci mohlo stát něco naprosto odlišného, než jak se to jevílo nebo jak bychom to odhadovali.

Německý kritik a dramatik Lessing napsal:

Nejpřísnější dodržování pravidel nemůže vynahradit nejzanedbatelnější nedostatek u postavy.

Francouzský dramatik Corneille napsal, že:

Je jasné, že existují pravidla pro psaní her, protože i to je umění, ale není vůbec zřejmé, v čem tato pravidla spočívají.

A tak dále, série vzájemných protimluvů.. Někteří si zakládají přímo na tom, že by bylo potřeba nemít na to žádná pravidla. To je nejzvláštnější ze všech úhlů pohledu. Víme, že jsou pravidla pro stolování. Pro chůzi i pro dýchání. Víme, že jsou také nějaká pravidla pro malbu, hudbu, tanec, let či stavění mostů. A že máme rovněž pravidla pro jakýkoli typ projevu ze života nebo přírody - proč by potom psaní měla být nějaká výjimka? Je jasné, že není. Někteří spisovatelé, kteří se pokusili vytvořit seznam takových



pravidel, říkají, že drama je složeno z různých částí: námět, děj, činy, konflikt, zápletka, hlavní čili klíčová scéna, prostředí, dialog a klimax. Byly napsány knihy o každé z těchto částí s příslušným vysvětlením i analýzou pro studenty. Tito autoři se tématem zabývali poctivě. Studovali práce ostatních ze stejného oboru. Napsali sami také hry a učili se z vlastních zkušeností. Ale jejich čtenář nebyl nikdy naplněn. Něco chybělo. Student stále nechápal souvislosti mezi zápletkami, napětím, konfliktem a prostředím, a co z nich či z jiných jevů dramatického psaní mělo společného s tím, jak vytvořit dílo, které měl v úmyslu napsat. Znal dobře význam „námětu“, ale jakmile se snažil ho vymyslet, ztrácel se. Po tom všem řekl William Archer<sup>1</sup>, že námět není vůbec nutný. Percival Wilde<sup>2</sup> zdůrazňoval, že *námět je nezbytný na začátku, avšak poté je potřeba pohřbít ho tak hluboko, aby ho nikdo nemohl zaznamenat*. Kdo měl pravdu?

Rozmýšlejte pak tzv. klíčovou scénu. Pro některé experty byla nezbytná, pro jiné jako by ani neexistovala. A proč byla nezbytná, byla-li? Nebo, v opačném případě, proč nebyla? Každý autor učebnic zobrazoval svou oblíbenou teorii, ale žádná z nich neutvořila komplexní obraz takovým způsobem, aby skutečně studentům pomohla. Chyběla sjednocující síla.

Věříme, že klíčová scéna, tah, prostředí a vše ostatní je

---

<sup>1</sup> William Archer (1856 – 1924) – skotský divadelní kritik a překladatel Ibsena.

<sup>2</sup> Percival Wilde (1887 – 1953) – americký dramatik a autor knih o divadle a jednoaktovkách.

nadbytečné. *Jsou výsledkem něčeho mnohem důležitějšího.* Je zbytečné říkat spisovateli, že je potřeba napsat hlavní scénu nebo že jeho hra postrádá tah či zápletky, pokud mu nedokážeme vysvětlit, jak těchto efektů dosáhnout. A definice není odpověď. Musí být přeci něco, co *vytváří* potřebnou tenzi, něco, co *utváří* zápletku s tím, že autor se nepokoušel vědomě dosáhnout kýženého cíle. Musí být tedy nějaká síla, která sjednocuje všechny části a která je nechá vyrůstat přirozeně, jako třeba dar od boha. Myslíme si, že víme, co by takovou silou mohlo být: lidská přirozenost v celé své složitosti a protimluvech dialektiky. Nikdy bych si nepomyslel, že by tato kniha mohla říci poslední slovo odramatickém psaní. Naopak. Ražením nové cesty vyvstávají různé chyby a častokrát se nevyjádříme přesně. Ti, kdo přijdou po nás, si oklestí cestu více do hloubky a přetaví tento dialektický pohled na psaní do ucelenější formy tak, jak bychom ani nemuseli doufat. Tato kniha, která používá dialektický pohled, rovněž podléhá stejným zákonům dialektiky. Teorie, již zde předkládáme, je *teze*. Jejím opakem je *antiteze*. Z jejich spojení se pak rodí *syntéza*, která sjednocuje tezi a antitezi. A to je cesta k pravdě.

## První kapitola: Premisa

Muž sedí ve své dílně a pracuje na svém vynálezu na jakémsi stroji plném pružin a soukolí. Ptáte se ho, co to má být za zařízení, k čemu to má sloužit. On se na vás důvěrně podívá a zašeptá: „Nemám tušení.“

Dále je tu jeden, který se zadýchán přiřítí na cestu. Zastavíte ho a ptáte se, kam právě jde. „Jak to mám vědět?“ supí. „Jdu si po svých.“

Vaše první myšlenka – a také naše, stejně jako všech – zní, co tihle dva pobláznění proboha zamýšlejí. Každý opodstatněný vynález musí přece mít svůj účel, každá cesta svůj cíl. A přeci, jakkoli se to může zdát neuvěřitelné, tato jednoduchá nutnost nikdy nebyla žádným způsobem vyslyšena v divadle. Tuny papíru jsou pokryty kilometry popisků bez jakéhokoli smyslu. Je to horečnatá posedlost, obrovská energie, avšak nikdo se nezdá být obeznámen s tím, kam vlastně jde.

Každá věc má svůj smysl, dalo by se říci premisu. Každá sekunda našeho života má nějakou svoji premisu, ať už si to uvědomujeme nebo ne. Tato premisa může být tak jednoduchá jako dýchat. Nebo komplikovaná tolik jako klíčové emotivní rozhodnutí, ale existuje vždy. Možná nedokážeme rozlišit každou jednotlivou premisu, jenže to neznamená, že by nebyla. Naše snaha přejít na druhou stranu pokoje může být zmařena neviděnou podnožkou, ale premisa existuje i přesto. Premisa každé sekundy přispívá k premise minuty,

jíž je součástí, stejně jako každá minuta přispívá svou částí k hodině a hodina ke dni. A tak, nakonec, existuje premisa pro každý život.

Mezinárodní *Websterův slovník*<sup>3</sup> říká:

Premisa: dříve prokázané nebo předpokládané tvrzení, základ rozhovoru. Domnělá nebo určená teze vedoucí k závěru.

Jiní, zejména lidé od divadla, definovali tu samou věc jinými slovy: námět, teze, původní myšlenka, hlavní myšlenka, cíl, účel, hnací síla, motiv, záměr, plán, zápletka, základní pohnutka. Pro naše účely vyberme slovo „premise“, protože obsahuje všechny významy, které mohou vyjádřit ostatní názvy, a protože je rovněž méně náchylné k mýlkám.

Ferdinand Brunetière<sup>4</sup> tvrdí, že to, co je zprvu potřeba k napsání komedie, je mít „cíl“. A to je ona premisa.

John Howard Lawson<sup>5</sup>: „Vše začíná prvotní myšlenkou“. Odkazuje opět na premisu. Profesor Brander Matthews<sup>6</sup>: „Komedie musí mít námět“. Což je zase premisa.

---

<sup>3</sup> *Websters Dictionary* – původně *American Dictionary of the English Language*, sestavený Noahem Websterem a vydaný poprvé v r. 1828.

<sup>4</sup> Ferdinand Brunetière (1849 – 1946) – francouzský literární kritik a historik.

<sup>5</sup> John Howard Lawson (1894 – 1977) – americký spisovatel, člen hollywoodské komunistické strany.

<sup>6</sup> Brander Matthews (1852 – 1929) – americký spisovatel a učitel, profesor dramatické literatury.

Profesor George Pierce Baker<sup>7</sup> cituje Dumasova syna: „Jak se můžeš rozhodnout, kterou cestou se dát bez toho, abys věděl, kam půjdeš?“ Premisa ti ukáže cestu.

Přítom všichni chtějí říct jen jednu a tu samou věc: musíte mít premisu pro vaše drama. Projděme několik her a poznejme, jaké jsou jejich premisy.

### *Romeo a Julie*

Tragédie začíná hrozivým rodovým svárem mezi dvěma rodinami – Kapulety a Monteky. Montekové mají syna Romea a Kapuleti dceru Julii. Láska těchto dvou mladých je tak velká, že je nechá zapomenout i na tradiční nenávisť mezi jejich rody. Rodiče Julie ji zkoušejí přinutit vzít si hraběte Parida, ale ona nechce a žádá o radu svého dobrého přítele františkána. Ten jí doporučí vypít silnou dávku uspávacího lektvaru v předvečer její plánované svatby, který způsobí, že bude vypadat mrtvá celé čtyřicet dvě hodiny. Julie následuje jeho doporučení. Všichni si myslí, že zemřela. Tak začíná velká tragédie dvou zamilovaných. Romeo, který uvěří, že Julie opravdu skonala, vypije jed a umírá vedle ní. Jakmile se Julie probouzí a nalezne tělo Romeovo, bez váhání se rozhodne spočinout v smrti vedle něho.

Toto drama zcela jasně vypovídá o lásce. Jenže jsou různé druhy lásky. Zde se bezpochyby jedná o velkou lásku, protože její dva milenci nejenže porušili rodinnou tradici v nenávisti, ale zřekli se

---

<sup>7</sup> George Pierce Baker (1866 – 1935) – americký učitel dramatického psaní, teoretik „dobře udělané hry“.

také svého života, aby se spojili po smrti. Premisa je tedy tato: *Velká láska překoná i smrt.*

### *Král Lear*

Důvěra krále ve své dvě dcery je bolestivě narušena. Obírají ho o veškerou jeho autoritu a ponižují ho až do té míry, že z něj učiní pokořeného a zničeného starce, který zahyne jako blázen.

Lear bezvýhradně věří svým nejstarším dcerám. Jde v ústrety své destrukci, protože věří jejich prolhaným řečem.

Domýšlivý muž věří pochlebování těch, kteří mu pochlebují. Avšak není možno důvěřovat těm, kteří tak činí, poněvadž kdo věří pokrytcům, kráčí vstříc zničení. Takže by se dalo říci, že premisu této tragédie by mohlo být:

*Slepá důvěra vede ke zkáze.*

### *Macbeth*

Macbeth a Lady Macbeth se ve své bezuzdné ctižádosti dospět k svému cíli rozhodnou zabít krále Duncana. Poté proto, aby upevnili své pozice, Macbeth najme do svých služeb vrahy, aby se zbavil Banqua, ze kterého má strach. Později je nucen spáchat další a další vraždy, aby uhájil bezpečně svou pozici, které docílil prostřednictvím mordy. Ke konci se jiní šlechtici a jeho poddaní vzbouří a Macbeth umírá tak, jak žil: násilným způsobem. Lady Macbeth umírá v zajetí hrůzy a výčitek svědomí.

Jaká je premisa této tragédie? Otázka, kterou je třeba si položit, zní: jaká je hnací síla? Bezpochyby je to ctižádost. A jaký typ

ctižádosti? Bezohledná, protože je nasáklá krví. Macbethův pád je předznamenán již samotným způsobem, jakým dosáhl svého cíle. Tudíž premisa Macbetha bude: *Bezohledná ctižádost vede k sebezničení.*

### *Othello*

Othello najde Desdemonin kapesníček v Cassiově domě. Byl tam přemístěn Jagem s přesným úmyslem vzbudit v něm žárlivost. A tak Othello zabije Desdemonu a poté se bodne do srdce.

Zde je nosnou motivací žárlivost. Bez ohledu na to, proč tato žárlivost zvedla svou ošklivou hlavu, podstatné je, že plní funkci hybné síly v této hře, a vzhledem k tomu, že Othello zabije nikoli jen Desdemonu, ale také sebe samého, premisou tedy budiž:

*Žárlivost ničí sebe sama i objekt její lásky.*

### *Přízraky*<sup>8</sup> – Henrik Ibsen

Základním konceptem je zde dědičnost. Drama vychází z biblické citace, což je rovněž premisa:

*Hříchy otců se odrážejí v jejich dětech.*

Každé slovo, každé gesto a každý konflikt se děje s ohledem na tuto premisu.

---

<sup>8</sup> O tomto dramatu bude v rozboru pojednáno později – starší překladový název: *Strašidla*.

*Slepá ulička*<sup>9</sup> – Sidney Kingsley

Je evidentní, že autor chce ukázat a dokázat, že:

*Chudoba pobouzí zločin.*

A podařilo se mu to.

*Sladké ptáče mládí* – Tennessee Williams

Jistý bezohledný mladík, který chce uspět jako herec, naváže vztah s dcerou jednoho boháče. Ona se tak nakazí pohlavní chorobou. Dále mladík najde herečku v uctivém věku, která mu pomůže výměnou za jeho lásku. Ale štěstí mu přestane přát a nakonec je vykastrován davem, vyštvaným od otce zmíněné dívky. Premisou tohoto dramatu je opět:

*Bezcitná ctižádost vede k pohromě.*

*Juno a páv* – Sean OCasey<sup>10</sup>

Kapitán Boyle, ješitný a povalečský opilec, se dozví, že jeho starý příbuzný zemřel a odkázal mu velkou sumu peněz, která mu má být brzy vyplacena. Boyle a jeho žena Juno se ihned připravují na bezstarostný život: zatímco však očekávají dědictví, vypůjčují si spoustu peněz od sousedů, nakoupí spoustu zbytečných věcí a Boyle

---

<sup>9</sup> O této hře od Sidneyho Kingsleyho (1906 – 1995) bude ještě podrobněji pojednáno dále. Tento poněkud pozapomenutý americký dramatik získal Pulitzerovu cenu v r. 1936 a *Slepá ulička* byla i zfilmována.

<sup>10</sup> Sean OCasey (1880 – 1964) – další zapomenutý, tentokrát irský dramatik. Hra *Juno a Páv* se hrála v r. 1947 v Realistickém divadle.



utrátí spoustu peněz za alkohol. Později se ukáže, že dědictví nepřijde, protože závěť byla napsána nejednoznačně. Rozzuření věřitelé se k němu znenadání vydají a drancují mu dům. Neštěstí nepřichází nikdy samo: Boylova dcera je svedena a čeká dítě, syn je zabit a manželka s dcerou odcházejí pryč. Na konci už Boyle nemá nic; dotkl se dna.

Premisa:

*Zahálka vede ke zhoubě.*

*Pravda a stín* – Paul Vincent Carroll<sup>11</sup>

Thomas Skeritt, kněz v malé irské obci, odmítá připustit, že jeho domácí pomocníci Brigitě se zjevila Svatá Brigita, její svatá patronka. Uvěří, že je duševně nemocná a pokusí se ji poslat na dovolenou, aby se vzdálila z místa a protože nadto odmítá vykonat zázrak, který od něj podle služky Svatá Brigita žádá. Když se Brigita snaží zachránit jednoho učitele před rozvášněným davem, je zabita a kněz tak ztrácí vlastní hrdost před jednoduchou a čistou vírou děvčete.

Premisou zde je:

*Víra vítězí nad pýchou.*

Nevíme s určitostí, zda autor *Junona a páva* věděl, jaká byla jeho premisa, tedy že *pohodlnost vede ke zhoubě*. Synova smrt například nemá v dramatu co dělat se zásadním sdělením.

---

<sup>11</sup> Paul Vincent Carroll (1900 – 1968) – další pozapomenutý irský dramatik; psal i pro film a televizi.

Sean O'Casey vytvořil výborně propracované postavy, avšak druhé dějství je statické, protože autor začal psát své dílo v příliš mlhavých myšlenkách. A to je také důvod, proč nedokázal vytvořit opravdové mistrovské dílo. Problém *Pravdy a stínu* je, že má vlastně dvě premisy. Premisa v prvních dvou aktech a posledních třech čtvrtinách třetího dějství zní: *Intelligence vítězí nad pověrečností*. Na konci ovšem, zcela znenadání a bez předchozího upozornění, je „intelligence“ v premise nahrazena „vírou“ a „pověřivost“ „pýchou“. Kněz – hlavní postava – se mění jako chameleon v něco, čím ještě před chvílí nebyl. Hra se v důsledku toho stává zmatenou.

Každé dobré drama musí mít dobře formulovanou premisu. Mohou být různé způsoby toho, jak vyjádřit premisu, ale ať je vyjádřená jakkoli, její myšlenka musí být stejná.

Spisovatelé dostanou obvykle jednu myšlenku anebo na ně zapůsobí neobvyklá situace, na jejímž základě se rozhodnou napsat hru.

Je třeba si položit otázku, zda nám tato myšlenka nebo ona situace mohou poskytnout dostatečný základ k tomu, abychom napsali hru. Naše odpověď zní ne – přestože si uvědomujeme, že z tisíce spisovatelů jich devět set devadesát devět z nich začne právě takto.

Žádná myšlenka ani žádná situace nemusí být dostatečně silné k tomu, aby vás dovedly ke svému logickému závěru *bez správně definované premisy*.

Pokud tedy nemáte žádnou premisu takového ražení, můžete měnit, přepracovávat, obměňovat původní myšlenku nebo situaci, dokud nevymyslíte novou, u níž ale zase nebudete vědět, kam s ní

míříte. Možná budete tápat, lámat si hlavu, abyste vymysleli další situace, jimiž dokončíte vaši hru. Možná tyto situace najdete, ale přesto stále nebudete mít skutečné drama.

Musíte mít premisu – premisu, která povede neomylně ke svému cíli, kterého jste chtěli dosáhnout.

Moses L. Malevinsky ve své *Vědě dramatického psaní*<sup>12</sup> tvrdí:

Cit nebo jeho základní části tvoří základy všeho života. Emoce je život. Život je emocí. Takže emoce jsou drama, drama je emocí.

Žádný cit nikdy nezrodil a ani nezrodí dobré drama, pokud není známo, *jaký typ síly* jej uvede v pohyb. Beze všeho, emoce je ve hře nutná stejně jako vzduch tomu být živ.

Malevinského myšlenka je ta, že když přijmete jeho základní princip, tedy emoci, problém je vyřešen. Předkládá také seznam základních emocí – touha, strach, soucit, láska, nenávisť – každá z nich, říká, může být solidním základem pro vaše drama. Jenže jen to vám nikdy nepomůže napsat dobrou hru, protože to samo o sobě nepředpokládá žádný cíl. Láska, nenávisť, každý základní cit je čistě a jen emocí. Může se to točit kolem sebe pořád dokola – ničít, budovat – ale nepřicházet z žádné strany.

Možná, že cit sám od sebe najde také svůj cíl a překvapí dokonce i autora. Ale to by byla jen náhoda a je příliš nejisté navrhnout toto jako metodu mladému spisovateli. Naším cílem je totiž vyloučit

---

<sup>12</sup> Kniha je z r. 1925; o tomto autorovi se zdroje příliš nezmiňují.

náhodu a nehodu a ukázat takovou cestu, po které může jít každý a na konci bude mít věrohodné dramaturgické základy. Tedy první věcí, kterou musíte mít, je premisa. A musí to být premisa formulovaná takovým způsobem, že každý ji pochopí jasně a srozumitelně. Mít nejasnou premisu je jako nemít žádnou.

Autor, který použije špatně formulovanou, falešnou nebo chabě zkonstruovanou premisu, bude zaplňovat čas a prostor bezúčelnými dialogy - nebo stejně tak akcemi - aniž by se jakkoli přiblížil k tomu, že by odhalil svou premisu. A proč? Protože neví, kam chce jít.

Předpokládejme, že chceme napsat hru o nějakém šetřílkovi. Budeme si z něj dělat srandu? Zesměšíme ho nebo ho pojmem tragicky? Ještě nevíme. Máme jen tu samotnou myšlenku, že popíšeme onu spořivost či lakotu. Pojd'me se té myšlence věnovat více. Je moudré být spořivý? V určitém slova smyslu ano. Nechceme však psát o umírněném a obezřetném pánovi, který šetří na horší časy. Takový člověk přeci není šetřivý, ale prozíravý. Hledáme tak lakotného člověka, že by byl schopen zapřít svého bližního. Jeho bláznivé lakomství je tak veliké, že ho necháme na konci ztratit mnohem více, než vydělal. Takže nyní máme premisu pro naši hru: *Lakota vede k marnotratnosti*. Citovaná premisa - tak jako každá dobrá premisa - je složená ze tří částí, z nichž každá je podstatná pro dobrou hru. Jako příklad uvádíme: *Lakota vede k marnotratnosti*. První část této premisy vyjadřuje postavu: lakomce. Druhá část, tedy „vede k“ evokuje konflikt a třetí část, „marnotratnost“, odkazuje na konec hry. Podívejme se, zda je tomu tak. *Lakota vede k marnotratnosti*. Premisa nám představuje lakomce, který aby ušetřil