

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



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 rozbořem 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 přetrvál 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 Archer¹, že námět není vůbec nutný. Percival Wilde² 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

¹ William Archer (1856 – 1924) – skotský divadelní kritik a překladatel Ibsena.

² 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*³ 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 Brunetière⁴ tvrdí, že to, co je zprvu potřeba k napsání komedie, je mít „cíl“. A to je ona premisa.

John Howard Lawson⁵: „Vše začíná prvotní myšlenkou“. Odkazuje opět na premisu. Profesor Brander Matthews⁶: „Komedie musí mít námět“. Což je zase premisa.

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

⁴ Ferdinand Brunetière (1849 – 1946) – francouzský literární kritik a historik.

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

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

Profesor George Pierce Baker⁷ 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

⁷ 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*⁸ – 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.

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

*Slepá ulička*⁹ – 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 OCasey¹⁰

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

⁹ 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.

¹⁰ 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 Carroll¹¹

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.

¹¹ 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*¹² 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

¹² 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? Zesměšníme 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

své peníze, odmítá platit daně. Tento čin nutně vyvolá reakci – konflikt – ze strany státu, a lakomá postava je tak nucena zaplatit trojnásobek původní celkové částky. Lakota totiž představuje postavu, „vede k“ předpokládá konflikt a „plýtvání“ naznačuje konec hry.

Dobrá premisa je tedy rychlou synopsí vašeho dramatu. Tady uvádím další premisy:

Trpkost přináší klamavé veselí.

Nerozvážná štědrost vede k chudobě.

Upřímnost vítězí nad licoměrností.

Nezdvořilost ničí přátelství.

Zlá povaha přináší osamocení.

Materialismus je silnější než mysticismus.

Puritánství vede k frustracím.

Vychloubání přináší ponížení.

Zmatky vedou ke zklamání.

Vychytralost si kope vlastní hrob.

Nepoctivost svědčí o povrchnosti.

Bezostyšnost vede k sebezničení.

Sobectví způsobuje ztrátu přátel.

Marnotratnost přináší bídu.

Přelétavost svědčí o ztrátě sebeúcty.

Přestože toto jsou víceméně jednoduchá tvrzení, obsahují vše, co je třeba pro dobře stavěnou premisu: postavu, konflikt a závěr. A co nám tedy nesedí? Co chybí? Chybí nám postoj autora. Dokud se totiž k uvedenému autor nevyjádří, nemůže vzniknout drama.

Premisa ožije, pouze pokud k tomu autor zaujme postoj. Opravdu sobectví způsobuje ztrátu přátel? Jaké pozice byste zaujali? My, čtenáři a diváci vaší hry, s vámi nemusíme nutně souhlasit. S vaší hrou nám tedy musíte dokázat platnost vašeho názoru.

OTÁZKA: Jsem trochu zmaten/á. Znamená to, že bez zcela jednoznačné premisy nemůžu začít psát svou hru?

ODPOVĚĎ: Samozřejmě, že můžete. Existuje mnoho způsobů, jak najít zrovna vaši premisu. Tady je jedna.

Jestliže jsou například vaše teta Clara a váš strýc Joshua tak trochu zvláštní, můžete nabýt dojmu, že by byli skvělým materiálem pro vaši hru, avšak pravděpodobně hned nenajdete vhodnou premisu. Jsou to zajímavé postavy, a tak studujete jejich chování a následujete je krok za krokem. Dojdete k závěru, že teta Clara, třebaže je fanaticky nábožná, je rovněž přehnaně zvědavá a taky klepna. Strká nos do záležitostí všech. Možná přijdete na to, že některé páry žily odloučeně jen vinou zlomyslného vměšování tety Clary. Jenže to ještě stále nemáte premisu. Nemáte tušení, proč se tato žena chová zrovna takto. Proč se teta Clara tak snadno baví vytvářením problémů nevinným osobám?

Od okamžiku, co jste se o ní rozhodli napsat hru, protože ji shledáváte fascinující postavou, musíte také objevit toho co možná nejvíce o její minulosti i současnosti. A jakmile začnete sbírat materiál, udělali jste první správný krok k premise. *Premisa je totiž síla, která stojí za vším, co děláme.* A tak se ptáte na minulost tety Clary vašich příbuzných a vašich rodičů. Možná s překvapením

objevíte, že s tou její fanatickou zbožností to nebylo v jejím mládí zas až tak slavné, ale že si naopak ve velkém užívala. Až jedna slečna spáchala sebevraždu, když jí teta Clara odlákala manžela, kterého si pak vzala. Ale jak se často stává v těchto případech, stín mrtvé ženy ji pronásledoval dlouho, když její manžel zemřel. Clara ho bláznivě milovala a usoudila, že jeho smrt přišla jako boží znamení. A tak se stala přehnaně zbožnou a rozhodla se strávit zbytek svého života v odříkání. Umínila si proto vykoupit každého, kdo s ní přijde do kontaktu. Začala se tak mísit do života ostatních. Vrhla se do slídění nevinných milenců, kteří si šeptali slůvka lásky v temných koutech a nabádala je ke změně úmyslů, jejich myšlenek a jejich hříšných činů. Jednoduše řečeno, stala se hrozbou pro své okolí.

Autor, který chce napsat tuto hru, stále ještě nemá premisu. Nevadí. Mezitím životní příběh tety Clary začíná nabírat na formě. Je zde ještě hodně nevyřešených otázek, ke kterým se musí následně spisovatel vrátit, až najde svoji premisu. Otázka nyní zní: jaký konec čeká tuto ženu? Stráví zbytek života strkáním nosu do cizích věcí a ničením životů ostatních? Jistěže ne. Avšak vzhledem k faktu, že teta Clara žije a nese svůj kříž i dále, autor se musí rozhodnout, jaký konec ji čeká – nikoli v realitě, ale v dramatu.

Z toho, co dosud víme, by vlastně mohla teta Clara žít až do sta let a zemřít třeba při nějaké nehodě nebo klidně i ve své posteli. Bylo by to užitečné pro toto drama? Jistěže ne. Nehoda by byl vnější faktor, nevztahující se příliš k dramatu. To samé asi v případě nemoci i klidné smrti. Její smrt – pokud by nastala – musí vyvěrat z jejích činů. Nějaký muž a žena, jimž zničila život, by se mohli pomstít a poslat ji na onen svět. Možná by mohla překročit všechny

meze, obrátit se proti církvi samotné a být exkomunikována. Anebo by se mohla ocitnout v tak kompromitujících okolnostech, že by ji donutily k sebevraždě. Ať již si zvolíme kterýkoli z těchto tří konců, premisa přijde sama: *extrém (ať již je jakýkoli) vede k destrukci*. Teď již znáte začátek a konec vašeho dramatu. Jako mladá měla Clara bezostyšnou morálku, která způsobila sebevraždu, dále pak ztratila jedinou osobu, kterou skutečně milovala. Tato tragédie v ní zapříčinila pomalou, avšak neustálou změnu v přehnaně zbožnou osobu. Její fanatismus zničil spoustu životů a nyní se jí vymstil ztrátou vlastního života.

Ne, nejste nuceni začít vaši hru s nějakou premisou. Můžete začít s nějakou postavou nebo událostí anebo pouze s jednoduchou myšlenkou. Tato myšlenka či událost roste pomalinku a příběh začíná mít kontury. Můžete rovněž najít vaši premisu až později, a to v látce, kterou jste nasbírali. Důležité je však ji najít.

OTÁZKA: Můžu použít jako premisu *velkou lásku, která překoná i smrt*, aniž bych byl obviněn z plagiátorství?

ODPOVĚĎ: Ano, klidně. Přestože zárodek je stejný jako u *Romea a Julie*, hra se může lišit. Nikdy jste neviděli a nikdy ani neuvidíte dva stromy úplně stejné. Tvar stromu, jeho váhu a jeho sílu vyznačuje místo a prostředí, kam spadnou semínka a kde vyklíčí. Žádný dramatik nemyslí ani nepíše tak jako druhý. Deset tisíc spisovatelů může použít stejnou premisu, jak se stávalo i za dob Shakespearových, ale žádná hra není ve výsledku stejná jako jiná, kromě premisy. Vše bude záležet na vaší citlivosti, na vašem porozumění lidské přirozenosti a vaší představivosti.

OTÁZKA: Je možné napsat hru se dvěma premisami?

ODPOVĚĎ: Ano, ale nebude to dobré drama. Můžete jít dvěma směry zároveň? Dramatik má už tak dost práce, aby zobrazil premisu jednu, natož dvě nebo tři. Hra s více než jednou premisou bude bezpodmínečně zmatená. *Příběh z Filadelfie*¹³ od Philipa Barryho je komedií tohoto typu. První premisou v ní je: *pro úspěšný sňatek je třeba, aby se obětovali oba dva*. A druhou premisou je, že *peníze nebo jejich nedostatek není to jediné, na čem člověk závisí*. Další hrou tohoto typu je *Skřivan*¹⁴ od Samsona Raphaelsona. Premisy zde jsou: 1) *jedna bohatá žena potřebuje ve svém životě záchytný bod* a 2) *muž, který miluje svou ženu, se pro ni obětuje*. Nejenže obě hry mají dvě premisy, ale jsou ve výsledku i únavné a špatně řečené. Občas stačí výborní herci, brilantní dialogy a skvělá produkce pro dosažení úspěchu, jenže všechny tyto aspekty samy o sobě nestačí pro dobrou hru. Nemyslete si, že všechny hry, které se objeví na jevišti, mají správně formulovanou premisu, přestože za každým divadelním dílem je nějaký nápad. V *Noční hudbě* od Clifforda Odeta¹⁵ je například premisou toto: *mladí musí přistupovat ke světu odvážně*. Ta hra má nápad, ale žádnou hlubokou premisu. Dalším dramatem s poněkud zmatenou myšlenkou je *Čas tvého života* od Williama Saroyana¹⁶. Premisa jako *Život je báječný* je neforemná, přehnaná a je dobrá asi

¹³ Komédie amerického dramatika Philipa Barryho byla zfilmována v r. 1940.

¹⁴ Hra *Skřivan* amerického dramatika a scénáristy Samsona Raphaelsona byla zfilmována v r. 1941.

¹⁵ Clifford Odets (1906 – 1963) – americký herec, režisér, dramatik a scénárista.

¹⁶ Hry Williama Saroyana se u nás příliš neuvádějí (přestože her napsal spoustu), snad až na výjimku *Tracyho tygra*, což psal ale původně jako novelu.

tak, jako by žádná ani nebyla.

OTÁZKA: Je těžké definovat, jakou základní emoci by mělo obsahovat drama. V *Romeu a Julii* by kupříkladu bez nenávisti mezi dvěma rodinami mohli zamilovaní žít šťastně. Zdá se mi, že v této hře je základním pocitem nenávist, nikoli láska.

ODPOVĚĎ: Uspěla snad nenávist ve zkrocení lásky zamilovaného páru? Nikoli. Podnítila je k citu ještě většího rozměru. Jejich láska se prohlubovala více s každou další nepřízní. Byli tak připraveni zapomenout svá jména, vzdorovat nenávisti svých rodin a na konci obětovat svůj vlastní život pro lásku. Nakonec je poražena nenávist, ne jejich láska. Láska byla vystavena zkoušce nenávisti a zvítězila. Láska se nezrodila z nenávisti, ale vykvetla i přesto. Jak vidíme, základní emoci v *Romeu a Julii* zůstává tedy láska.

OTÁZKA: Stále se mi nedaří určit směr nebo pocity, na kterých se zakládá drama.

ODPOVĚĎ: Uveďme tedy další příklad: *Přízraky* od Ibsena. Premisou tam je: *Hříchy otců dopadají i na jejich děti*. Podívejme se, zda je tomu skutečně tak. Kapitán Alving byl chlípník jak před svatbou, tak i po ní, a umírá na syfilis, kterým se nakazí během svých eskapád. Zanechá za sebou syna, který zdědí jeho nemoc. Syn Oswald se zblázní a umírá s milosrdnou pomocí své matky. Ostatní děje hry včetně románku s pokojskou se odvíjí od premisy. Je tedy evidentní, že premisa se zabývá zmíněnou dědičností. Lillian Hellmanová¹⁷ začala pracovat na svém nápadu, založeném na skotské

¹⁷ Lillian Hellman (1905 – 1984) – americká politička a autorka řady her, z nichž většina ani nebyla přeložena do češtiny.

soudní kronice Williama Rougheada. Kolem roku 1830 jedno indiánské děvče vneslo do jedné britské školy spor. První úspěch Lillian Hellmanové *Dětská hodinka* je založen na této historické události, jak vzpomíná i Robert Van Gelder v „New York Times“ z 21. dubna 1941. Rozhovor pokračuje takto:

„Vývoj hry *Stráž na Rýně*“, říká paní Hellmanová, „je spíš komplikovaný a obávám se, že ani není příliš zajímavý. Zatímco jsem pracovala na *Lištičkách*, měla jsem takový nápad a myslela jsem na takovou malou vísku na americkém středozápadě, takové středně velké městečko nebo spíš trochu izolovanější než středně velké, a do tohoto města přichází Evropa prostřednictvím vysoce postavené evropské dvojice, která zde stráví část své cesty napříč západním pobřežím. Byla jsem nadšená a přemýšlela jsem také nad tím, že odložím *Lištičky*, abych na tom mohla pracovat, ale když jsem začala, nebyla jsem schopná pokračovat. Začala jsem dobře, jenže pak jsem se zablokovala. Později mi přišla na mysl jiná myšlenka. Jak by asi reagovaly citlivé osoby, které strávily velkou část života tím, že v Evropě strádaly, načež pak byly ubytovány v domě velmi bohatých Američanů? Co by si asi myslely o všech těch horečnatých stavech, prášcích na spaní, které se brávaly i když nebyl zrovna čas na spánek, a objednaných předražených večerích, které nebyly nikdy snědeny a tak dále..? Avšak ani tato hra

nezafungovala. Pokračovala jsem v myšlenkách nad předchozími postavami, nad vysoce postavenou dvojicí a neustále se mi to vracelo. Chtělo by to celé odpoledne a značnou část zítřka, abych znovu prošla všechny fáze, které změnilly tyto dvě myšlenky v jednu: *Stráž na Rýně*. Vysoce postavená dvojice je tam znovu, ale v druhém plánu. Američané tam vystupují jako dobří lidé a tak podobně. Vše se proměnilo, ale ze dvou her se stala jedna.“

Dramatik může pracovat na svém příběhu po týdny, než objeví, že potřebuje premisu, která dá porozumět směru, kterým se bude ubírat jeho hra. Pokusme se nyní najít myšlenku, která by nás pomalu dovedla k premise. Představme si, že chceme napsat drama o lásce.

O jaké lásce? No, rozhodněte se, že se musí jednat o velkou lásku, která překoná předsudky, nenávist a averzi, lásku, která se nedá koupit a ani nezná kompromisy. Diváci budou muset cítit dojetí nad oběťmi, které zamilovaní učiní jeden pro druhého, což povede k vítězství lásky. Toto je myšlenka a není špatná. Ale chybí vám premisa, a dokud jednu nezvolíte, nemůžete napsat dobrou hru.

Je jasné, že ve vaší myšlence už jedna premisa vložena je: *láska překoná vše*. Ale je to nejasné tvrzení. Říká až příliš a ve finále nesděljuje nic. Co to znamená „vše“? Překážky, odpovídáte. Ptáme se znovu: ale jaké? A pokud odpovíte, že „láska hory přenáší“, máme právo se vás zeptat, čemu to prospěje.

V premise musíte popsat přesně, jak velká je tato láska, a zobrazit

přesně, kam míří a až kam daleko je schopná zajít. Půjdeme do hloubky a zobrazíme lásku tak velkou, že překoná i smrt. Nyní je již tedy naše premisa jasná: *může láska zvítězit nad smrtí?* Odpověď v tomto případě zní „ano“ a označuje cestu, kterou milenci projdou. Zemřou pro lásku. Je to velmi živá premisa pro toho, kdo se bude ptát, čemu všemu bude vzdorovat tato láska: a je tedy možné bez váhání odpovědět „smrti“. Jako výsledek nebudete vědět pouze, kam až jsou schopni zajít vaši milenci, ale budete mít také ponětí, jaké typy postav to budou, a to postavy, které budou moci dotáhnout vaši premisu k logickému závěru.

Může být tato dívka pošetilá nebo necitlivá či vypočítavá? Těžko. Může být chlapec nebo muž lehkovážný nebo nestálý? Těžko. Maximálně budou povrchní jen do té chvíle, než se potkají. A v tomto bodě nastane zápas, nejprve proti obyčejnému životu, který vedli doposud, nato proti jejich rodinám, jejich vyznání a dalším faktorům, které se proti nim nakupily. Jak jde čas, nabývají na síle, velikosti, rozhodnosti a na konci se spojí ve smrti, které vzdorovali.

Jestli máte pěkně nalinkovanou premisu, synopse se vyjeví takřka automaticky. Zpracujte na ní tím, že do ní vložíte drobné detaily a osobní ráz.

Za předpokladu, že pokud si jako premisu zvolíte *Velká láska překoná i smrt*, věříte tomu. Musíte tomu věřit, protože tímto tuto premisu dokazujete. Musíte bez okolků ukázat, že život stojí za nic bez člověka, kterého milujete. A pokud tomu upřímně nevěříte, těžko uspějete v přenesení citové intenzity Nory z *Domova loutek* nebo Julie z *Romea a Julie*. Myslíte, že Shakespeare, Molière nebo

Ibsen věřili ve své premisy? To si pište, že ano. Ale i kdyby tomu tak nebylo a neučinili by tak, jejich talent byl dostatečně silný na to, aby procítili to, co popisovali, a aby znovu prožili životy svých hrdinů, že přesvědčili publikum o své upřímnosti.

V každém případě byste neměli psát nic, čemu byste doopravdy nevěřili. Premisa by měla být zároveň vašim přesvědčením, které bezvýhradně zobrazujete. Možná by to pro mě mohla být absurdní premisa, ale nesmí být taková pro vás.

Ačkoliv byste nikdy neměli zmínit vaši premisu v dialozích, diváci musí pochopit, co chcete říct. A ať by bylo sdělení jakékoliv, musíte ho zobrazit.

Viděli jsme, jak vás *myšlenka* – obvyklý začátek dramatu – může napadnout kdykoli. A vysvětlili jsme si, proč musí být tato myšlenka přeměněna v premisu. Tento proces není složitý. Můžete začít psát vaši hru jakýmkoli způsobem, dokonce i náhodně pod podmínkou, že všechny nezbytné části budou na svém místě.

Možná již máte v hlavě celý příběh, ale stále vám chybí premisa. Můžete se pustit do psaní vaší hry? Raději ne, ačkoli se vám bude zdát jakkoli dokončená. Jestliže je smutný konec podmíněný žárlivostí, zjevně jste asi napsali drama o žárlivosti. Ale víte, kde se rodí ona žárlivost? Byla dívka koketa? Byl její muž v podřadné roli? Rodinný přítel jí nadbíhal? Nudil jí manžel? Měl manžel milenky? Prodávala se snad, aby pomohla nemocnému manželovi? Bylo to jen nedorozumění? A tak dále.

Každá z těchto možností vyžaduje rozdílnou premisu. Například: v *manželství vede nevěra k žárlivosti a následné vraždě*. Když si zvolíte tuto premisu, pochopíte důvod žárlivosti a dozvíte se, jak tato

povede k tomu, že nevěrná osoba zabije nebo je zabita. Premisa vyznačí jednu jedinou cestu, kterou se vydáte. Spousta premis může mít co dělat se žárlivostí, avšak ve vašem případě to bude jediná motivující síla, která požene hru ke svému nevyhnutelnému konci. Ten, kdo zrazuje, se bude chovat naprosto rozdílně od toho, kdo je věrný, nebo na rozdíl od ženy, která se rozhodne prodávat se kvůli pomoci při záchraně života svého manžela. A také ať již budete mít v hlavě příběh nebo už jste jej jednoduše napsali, bez oné premisy se neobejdete.

Je potřestěné vydat se na lov premisy, protože jak jsme již podtrhli, musí se zrodit z našeho přesvědčení. Znáte dobře svá přesvědčení. Projděte si je. Možná se zajímáte o lidskou přirozenost a její výstřednosti. Postačí vám z nich vybrat jednu, abyste měli materiál pro několik premis.

Pamatujete si pohádku o nepolapitelném modrém ptáčkovi? Jeden muž hledal po celém světě modrého ptáčka štěstí, a když se vrátil domů, zjistil, že byl pořád tam. Není potřeba zatěžkávat mozek, abyste našli premisu, když je spousta věcí na dosah ruky. Každý má nějaká silná přesvědčení jako takovou studnici premis.

Dejme tomu, že nakonec uspějete v nalezení premisy. Pokud na ni přijdete zvnějšku, znamená to, že je vám cizí, a není tedy vaší součástí. Dobrá premisa totiž reprezentuje autora.

Předpokládejme, že nechcete napsat dobrou hru. Něco, co přetrvá. Zvláštní věcí je, že všechna divadelní díla *včetně frašek* jsou vždy lepší, pokud chce autor sdělit něco důležitého. Platí toto tvrzení také pro lehčí žánry jako je třeba detektivka? Uvidíme. Máte brilantní nápad bezchybného zločinu pro nějakou komedii.

Pracujete na ní v nejpodrobnějších detailech až do té doby, než si nebudete stoprocentně jistí, že bude působivá a že zasáhne každého diváka. Vyprávíte ji jednomu ze svých přátel a on se místo toho nudí. Trápíte se. Kde jste udělali chybu? Možná byste se měli zeptat na názor někoho dalšího. Uděláte to a dostanete zdvořilé povzbuzení. Ale cítíte za tím, že se nelíbila ani tentokrát. Jsou snad všichni idioti? Začínáte o své hře pochybovat. Nápad přepracujete zahlazením tam i onam a pak se vrátíte k vašim přátelům. Strpí příběh znovu a teď se již nudí doopravdy. Někteří z nich vám to řeknou přímo. Drásá vám to srdce. Stále ještě nevíte, co nefunguje, ale víte, že je to špatná hra. Nenávidíte ji a snažíte se na ni zapomenout.

Můžu vám říct, co nefungovalo, aniž bych vaši hru přečetl: nebyla tam dobře načrtnutá premisa. A když chybí správně načrtnutá premisa fungující v každém ohledu, postavy nejsou ve výsledku reálné. Jak by mohly? Kupříkladu by ani nevěděly, proč by musely spáchat onen dokonalý zločin. Jediným motivem je rozhodnutí autora, načež jsou jejich činy a dialogy umělé. Publikum nevěří tomu, co dělají a co říkají.

Možná se vám to zdá divné, ale postavy ve hře by měly být opravdovými živoucími bytostmi, které jednají z osobních pohnutek. I ti, kdo se rozhodnou spáchat bezchybný zločin, musí mít hlubokou motivaci. A ten zločin není samoučelný. Také ti, kdo spáchají zločin v šíleném amoku, mají motiv. Protože jsou blázni? Co zapříčinilo jejich sadismus, jejich chtíč a nenávisť? Existují důvody, které jsou na pozadí událostí, jež nás zajímají. Noviny jsou plné vražd, žhářství či znásilnění. Jsme z nich pak upřímně znechucení. Proč bychom ale potom měli chodit se na ně dívat do

divadla, když ne proto, abychom zjistili, proč k nim došlo?

Mladá dívka zabije svou matku. Hrozné. Ale proč? Jaké kroky ji dovedly k vraždě? Čím víc se autorovi podaří je odhalit, o to lepší bude jeho drama. A čím víc můžete poodhalit prostředí, fyziologii a psychologii vraha a jeho osobní premisu, tím víc úspěchů budete mít.

Každá věc v životě je úzce spjata s těmi ostatními. Nemůžete pojednávat o nějaké příčině, jako by byla odloučená od zbytku existence. Jestliže čtenář přijme naši rozvahu, opustí snadno myšlenku napsat hru o tom, jak někdo spáchal dokonalý zločin, ale přejde k tomu, *proč* to udělal.

Krok za krokem zkusíme vystavět detektivku a budeme přitom dávat pozor, jak do ní zapadají různé články. O jaký zločin se bude jednat? Zpronevěru, vydírání, krádež nebo vraždu? Vybereme vraždu a přejdeme k zločinci. Proč zabil? Pro nenasytlost? Pro peníze? Nebo mstu? Ctižádost? Aby napravil mýlku? Existuje tolik typů vražd, že musíme umět odpovědět ihned. Předpokládejme, že jsme si vybrali ctižádost jako hybnou páku a uvidíme, kam nás to dovede.

Vrah musí dojít do bodu, ve kterém mu někdo zkříží cestu. Udělá všechno proto, aby obešel muže, který se mu plete do cesty za účelem získání náklonnosti. Možná uspěje a vražda je tak zažehnána. Ale když ne, budoucí oběť musí být neústupná – protože jinak by zde nebyl žádný vrah a následně ani žádné drama. Ale proč by měla být neústupná? Nevíme, protože neznáme naši premisu.

Mohli bychom se na chvíli zastavit a podívat se na to, jak by se příběh odvíjel, kdybychom pokračovali bez premisy. Ale bylo by to

zbytečné. Stačí zavadit pohledem o náš materiál, se kterým budeme pracovat, abychom pochopili, jak křehká je v tomto případě naše struktura. Tato myšlenka se stala základem pro stovku her, ale je to příliš slabé na to, abychom z ní vytvořili synopsi. Podívejme se více na zoubek jednotlivým článkům, které již máme, a nalezneme činnou premisu.

Vrah totiž zabije proto, aby dosáhl svého cíle. Jistě to není žádný dobrý člověk. Vražda je příliš vysoká cena za to, aby se jejím prostřednictvím vyplatilo zaplatit vlastní ambice. Je tedy třeba nelítostného muže, který by.. Ano! Náš vrah je bezcitný a lhostejný ke všemu včetně svých vlastních sobeckých cílů.

Je to nebezpečný muž, bez užitku pro společnost. A když uspěje v útěku před následky svého zločinu? Nebo když dospěje do stavu zodpovědnosti? Myslete na škodu, kterou by mohl způsobit! Mohl by donekonečna pokračovat ve své bezohledné cestě a potácet se od úspěchu k úspěchu. Ale je to vůbec možné? Opravdu by mohl muž s takovou bezcitnou ctižádostí dosáhnout úspěchu? Ne. Surovost, stejně jako nenávisť, s sebou uvnitř přináší zárodky vlastní destrukce. Výborně! Máme tedy již premisu: *Bezohledná ctižádost vede k sebezničení.*

Nyní již víme, že náš vrah spáchá naprosto bezchybný zločin, ale na konci je zničen vlastními ambicemi. Otevírají se tak neomezené možnosti.

Známe již našeho nelítostného vraha. Přirozeně o něm musíme vědět více. Pochopit postavu není tak jednoduché, jak uvedeme v kapitole o postavě. Ale je to premisa, která načrtla nejdůležitější rysy našeho protagonisty.

Bezohledná ctižádost, která vede k sebezničení, je i premisou *Macbetha* od Shakespeara, jak jsem již napsal.

Je tolik způsobů, jak získat premisu, kolik je spisovatelů, stejně jako je dáno, že velké množství spisovatelů používá více než jednu metodu, jak k premise dospět.

Uvedme ještě jiný příklad.

Představme si, že nějaký dramatik, který se v noci vrací domů, uvidí skupinu hochů, kteří přepadnou chodce. Je pobouřen. Chlapci ve věku šestnácti, osmnácti, dvaceti let, kteří jsou již recidivovanými kriminálníky. Je tak zasažen, že se rozhodne napsat o mladické delikvenci drama. Vezme přitom v úvahu, že látka je velmi obsáhlá. Jakým námětem přesně se bude zabývat? Zvolí si ozbrojenou loupež. Byla to taková ozbrojená loupež, která jej natolik zasáhla, až si pomyslel, že publikum bude mít podobné reakce. Takoví kluci jsou hlupáci, přemýšlí dramatik. Pokud na ně přijdou, jejich život skončil. Budou odsouzeni tak na dvacet let za mřížemi až na doživotí. Jací blbecci! „Vsadím se,“ přemýšlí, „že jejich oběť ani neměla s sebou tolik peněz. Riskovali svůj život pro nic za nic.“

Ano, jistěže, je to dobrý nápad pro drama, a začíná na tom pracovat. Ale příběh se přestává rozvíjet. Po tom všem není schopen napsat tři akty o krádeži. Spisovatel je rozzuřený, rozrušen svou neschopností napsat hru o tom, co je pro něj jistojistě dobrým nápadem.

Ozbrojená krádež je jen ozbrojená krádež, není to nic nového. Z jiného úhlu pohledu by mohl být překvapivý jen věk kriminálníků. Ale proč by se mládenci všeobecně měli pouštět do krádeží? Třeba

jejich rodičům na nich zas až tak nezáleží. Možná jsou jejich otcové alkoholici, zcela zabraní do svých vlastních problémů. Ale proč to všechno? Proč se dávají na pití a přehlížejí svoje děti? A navíc je takových malých kriminálníků spousta: ne všichni jejich rodiče musí být alkoholici, kteří nemají rádi své děti. Možná jsou to jen otcové, kteří nad svými syny ztratili jakoukoliv autoritu. A možná jsou také velmi chudí a nemohou je živit. Proč si potom nehledají práci? Zřejmě nastoupila velká krize. Není práce, a tak tihle chlapci žijí stále jen na ulici. Znají jen chudobu, opuštění a špínu. To jsou silné motivy pro zločiny.

A nejsou to jen chlapci z tohoto jednoho obzvláštního ghetta. Tisíce chudobných hochů v celé zemi se dávají na zločin, v němž vidí cestu úniku. A chudoba, která je zasáhla, z nich učinila zločince. Tady to je! *Chudoba podněcuje zločin*. Teď již máme naši premisu a dramatik tu svou.

Nyní hledá místo a prostředí, kam by umístil svoje drama. Vzpomíná na své dětství, na něco, co viděl, nebo výstřižek z novin. V každém případě myslí na určitá místa, která by mohla podněcovat zločin. Studuje osoby, domy a důvody této rozšířené chudoby. Zjišťuje, co udělalo město ohledně těchto podmínek. Pak se soustředí na ty chlapce. Jsou opravdu tak hloupí? Nebo se jimi stali jen pouhou nedbalostí, neduhy a podvýchivou? Rozhodne se koncentrovat na jednu určitou postavu, která mu dovolí napsat příběh. Najde ji: je to sympatický mladík ve věku šestnácti let a má sestru. Otec od nich odešel a zanechal tak dvě děti a nemocnou manželku. Nemohl si najít práci, byl životem otráven a nakonec opustil domov. Manželka brzy poté zemřela. Osmnáctiletá sestra trvá na tom, že se o svého

bratra musí postarat. Má ho ráda a ani nedokáže pomyslet na to, že by mohla žít bez něho: je připravená pracovat, aby ho zachránila. Přirozeně by náš Johnny mohl skončit v nějakém sirotčinci, ale to by pak nemělo smysl potvrzovat to, že *chudoba podněcuje zločin*. A tak se Johnny toulá po ulicích, zatímco jeho sestra pracuje v továrně. Johnny má na každou věc svou filozofii. Ostatní děti následují rady svých učitelů a rodičů, kteří nabádají být poslušní a čestní. Johnny ale ze své vlastní zkušenosti ví, že jsou to všechno jen řeči. Pokud by respektoval, co je psáno, umřel by hladem. A tak si našel svou osobní premisu: *Jsi-li dost chytrý, všechno ti projde*. A našel si způsob, jak dokázat, že to funguje. Pokradl a vyvlékl se z toho. Johnnyho nepřitelem je zákon, jehož premisa zní: *Jen tak se z toho nevyvlečeš nebo Zločin je špatný*.

Také Johnny má své hrdiny. Kluky, kteří z toho vyvázli. Je si jistý, že by mohli přelstít kdejakého poldu. Tak například místní kluk Jack Colley. Pochází přímo z jeho čtvrti. Všichni zdejší poldové ho pronásledovali a on z nich udělal jen hlupáky. Jack je nejlepší.

Pro to, abyste blíže poznali Johnnyho, pátrejte po jeho prostředí, po jeho vzdělání, ambicích, idolech, po jeho inspiraci a jeho přátelích. Pak bude premisa přesně odpovídat jemu a dalšímu miliónu dětí. Jestliže je pro vás Johnny jen zhýralec a nezajímá vás dozvědět se, proč se jím stal, budete potřebovat jinou premisu. Tady jedna je: *Nepřítomnost silné policie nahrává kriminálíkům*.

Přirozeně vyvstává spontánní otázka, zda je tomu skutečně tak. Ignorant by jistě mohl říci, že ano. Avšak dokázali byste vysvětlit, proč děti milionářů nejdou krást do ulic stejně jako Johnny? Kdyby

bylo více dohledu, bylo by chudoby a strádání méně? Zkušenost ovšem říká, že ne. Tudíž *Chudoba podněcuje zločin* je premisou pravdivější a funkčnější. Je to premisa *Slepé uličky* od Sidneyho Kingsleyho.

Musíte se také rozhodnout, jak pojednat vaši premisu. Nařknete společnost? Ukážete chudobu a východisko z ní? Kingsley se rozhodl, že zobrazí pouze bídu a že nechá publikum, aby se samo rozhodlo, jaké nad tím vynášet soudy. Pakliže si přejete přidat něco k tomu, co řekl Kingsley, pak vytvoříte podtitul premisy, která rozšíří tu původní. A znovu ji doplňte, pokud je to nutné, a nejlépe způsobem, který perfektně sedí zrovna pro váš případ. A zatímco na tom budete pracovat, objevíte, že vaše premisa nedrží tvar, *protože jste změnilí názor na to, co chcete říct*, a proto vytvořte premisu novou a tu starou opusťte.

Je společnost zodpovědná za chudobu? Ať již se přikloníte na jakoukoli stranu, musíte ji dokázat. Beze všeho bude vaše drama odlišné než to od Kingsleyho. Můžete formulovat premis, kolik chcete - chudobu, lásku, nenávisť - než si vyberete, která vás uspokojí nejvíce.

K vaší premise můžete přijít nejrůznějšími způsoby. Můžete začít s myšlenkou, kterou pak přetvoříte do premisy, nebo nejdříve rozvinete nějakou situaci, abyste zjistili, že má nějaký potenciál, který potřebuje jen správnou premisu pro to, abyste převzali její význam a navrhli konec.

Emoce mohou diktovat spoustu premis, ale dříve než mohou být vyjádřeny myšlenky dramatika, musí projít přepracováním. Zkusme si vzít příklad takové emoce: žárlivost. Žárlivost je obvykle živena z pocitů založených na komplexu méněcennosti. Žárlivost jako

taková se ale nemůže vydávat za premisu, protože nevyznačuje cíl pro postavy. Bude lepší, když to nějak potvrdíme. *Ničí žárlivost?* Ne, i když nyní už víme, jaký bude následovat čin. Pokračujme dále: *Žárlivost ničí sebe sama*. Teď již máme cíl. My i dramatik již víme, že drama bude pokračovat, dokud žárlivost nepohlčí samu sebe. Autor může naplnit koncept, jak se mu zlíbí, i kdyby sděloval, že: *Žárlivost nezničuje jen sebe samu, ale také objekt své lásky*.

Doufejme, že čtenář pozná rozdíl mezi těmito dvěma posledními premisami. Její obměny jsou nekonečné a každá nová varianta premisy drama změní. Jenže pokaždé, když změníte vaši premisu, musíte se také vrátit na začátek a přepsat synopsi podle nové premisy. Když začnete jednou premisou a přejdete k druhé, drama tím utrpí. Nikdo nemůže postavit hru na dvou premisách, stejně jako není možné vystavět dům na dvou základech.

Tartuffe od Molièra nabízí výborný příklad toho, jak se komedie rodí z premisy. Premisa *Tartuffa* je *Kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá*.

Komedie se otevírá hubováním paní Pernellové, která okřikuje vnoučata a Elmíru, druhou mladou manželku svého syna, protože nejsou dostatečně uctíví vůči Tartuffovi. Byl to její syn Orgon, kdo Tartuffa přivedl do domu. Tartuffe je očividně podvodník, který se vydává za světce. Jeho opravdový cíl je nabýt Orgonova majetku a mít vztah s jeho ženou. Jeho svatořečení si získalo Orgonovo srdce, které nyní věří v Tartuffa, jako by byl ztělesněný záchránce. Avšak vraťme se k počátku komedie. Cílem autora je zde zobrazit co

možná nejrychleji první část premisy. Paní Pernellová říká:

PANÍ
PERNELLOVÁ

Na cestu k spasení chce vás
vést, on vám radí.

Být synem, řekla bych: mějte
ho za to rádi.

DAMIS

Babičko, ať ani tatínek
nečeká,

že se kdy postavím za toho
člověka.

To se mám zrazovat, falšovat
vlastní slova? Mnou tak
lomcuje vztek, když vidím,
jak se chová! Jen tak dál:
pěkného skandálu, jak se zdá,
se brzo dočkáme od toho
neřáda.

DORINA

Aby ne, skandál je, že vtrhne
sem jak domů a roztahuje se a
poroučí kdekomu,

to, vandrák, přišel k nám bez
bot a nesmělý, v šatech, že
vypadal jak strašák do zelí,
a tu máš, zapomněl, co byl,

chlap rozdrbaná, všechno nám
zoškliví a začne dělat pána.

PANÍ
PERNELLOVÁ

Vám svatý kdyby chtěl kázat,
tak urazí,
a přitom by vám šly k duhu
ty příkazy.

(Toto je první náznak toho, co se stane později, když
mu Orgon svěří své jmění.)

DORINA

Svatého vidí v něm jen vaše
fantazie.
Všecko je přetvářka, co udělá
ta zmije. (...)

PANÍ
PERNELLOVÁ

(...) To u vás jen je lump,
každý hned vyskočí,
když se mu odváží říct pravdu
očí.
Být spasen a nic víc – o nic
jiného nedbá, a hřích mu
připadá jak nejstrašnější
kletba.

DORINA

No dobře, ale proč – snad

víte to líp vy – proč rádí,
když sem tam nás někdo
navštíví? Je slušná návštěva
snad něco proti nebi,
že řve jak na pastvě? To kvůli
spáse? Že by? Mezi námi –
mám říct, jak si to vykládám?
Já myslím – určitě! – že žárlí
na madam.

(Ano, je žárlivý, jak se
dozvíme později. Molière je
pečlivý, aby zdůvodnil
každou věc v předstihu.)

PANÍ
PERNELLOVÁ

Mlč! Co to povídáš? Než
něco řekneš, myslí.

Není sám, komu jsou
návštěvy proti myslí. Křik,
věčné courání, to nejsou
nešvary?

A dole u vchodu pořád ty
kočáry
a hordy lokajů, povykování
kočích,
tohle je v sousedství už dávno

solí v očích.

(...) Řeknu vám, od syna to byl moc dobrý nápad u nás ho usadit, zas to tu bude klapat.

To samo nebe ho posílá, ne že ne!

On vám ten zmatek z hlav už nějak vyžene! A všechno kvůli vám! Co zasluhuje výtky, to vytýká, nic víc – ty ustavičné pitky, návštěvy, večírky, pořád nějaký ples.. Co jiného to je než d'áblův vynález.¹⁸

Pokud si pozorně prostudujete premisu, zaznamenáte, že někdo – v tomhle případě Tartuffe, balamutí neznámé a důvěřivé lidi – Orgona a jeho matku – svou předstíranou přetvářkou svátosti. Takovým způsobem musí zaručeně uspět v získání Orgonova majetku a v tom, aby se stal milencem sladké Elmíry – pokud uspěje.

Již v úvodu komedie zazní, že tato rodinka je ohrožena nepředstavitelnou katastrofou. Ještě jsme ani neviděli Orgona, jen

¹⁸ Ukázky z Molièrova *Tartuffa* jsou použity v překladu Vladimíra Mikeše vydaného v r. 2006 nakladatelstvím Artur.

jeho matku, která přijímá obhajoby tohoto domnělého svatouška. Je možné, že muž jeho významu, bývalý vojenský úředník, by důvěřoval cizímu muži do takové míry, že by mu dovolil udělat chaos v jeho rodině? Jestliže Orgon tak moc důvěřuje Tartuffovi, autor tím formuloval první část své premisy.

Jsme pak svědky toho, jak Tartuffe, tak bystře a s pomocí Orgona, jeho zamýšlenou obětí, mu vykope jámu. Spadne do ní? To ještě nevíme. Ale náš zájem je probuzen. Uvidíme, jestli Orgon odevzdá svou důvěru Tartuffovi naplno, jak nám jeho matka dává tušit. Orgon se právě vrací domů po třídní cestě. Potkává bratra své druhé manželky Kleanta.

ORGON

Á, švagr, dobrý den.

KLEANTES

Tak zpátky! Už jdu pryč. Tak buďte pozdraven..
Ještě nic nekvete, co? Pořád zima venku.

ORGON

Dorino..
Odpusťte, švagře, jen na chvilinku, jenom se pozeptám, co a jak, ať mám klid, za dva dny může se ledacos přihodit.
Všecko je v pořádku? Žádné nedobré zprávy? Co jste tu dělali? Jste doufám všichni zdraví?

DORINA Madam nám stonala, předvčírem
najednou hlava a horečka, tváře jí
jenom žhnou..

ORGON A Tartuffe?

DORINA Tartuffe se má dobře, copak chcete?
Buclatý, růžový, papulka mu jen
kvete..

ORGON Chudinka!

DORINA Večer jí bylo hůř, byla mdlá a
u večere sousto nesnědla.
Ta bolest hlavy prý nebyla
k vydržení.

ORGON A Tartuffe?

DORINA Večěrel, jenom on, cpal se před ní...
Slupnul dvě koroptve! S obrovskou
zbožností
se kýtou – dojídal. Chtěl maso bez
kostí.

ORGON Chudinka!

DORINA Chudinka. V hlavě nějakou můru, a usnout ne a ne, celou noc byla vzhůru.
A žár, že nemohla vydržet v posteli..
Skoro až do rána jsme u ní seděli.

ORGON A Tartuffe?

DORINA Copak ten, ten spinkal, za nás obě, zdvihl se od stolu, doškobrтал se k sobě,
zavrtal do peřin, chudinka zdrchaná,
a pochrupával si v klidu až do rána.

ORGON Chudinka!

DORINA Nakonec si dala pustit žilou, jak jsme jí radili, a to jí ulevilo,
jako když najednou s ní spadne závaží.

ORGON A Tartuffe?

DORINA V pořádku! Začal den s kuráží, hned duši posílil proti všem zlům a zradám,
a – aby nahradil krev, co ztratila

madam – vyzunkl k snídani pět
sklenic burgundu.

ORGON

Chudinka!

DORINA

Oběma je už líp. Tak já jdu.
Říct paní za tepla, že už jste
namouduši rád, že se sebrala – i když
to sama tuší. (...)

KLEANTES

Dělá z vás blbečka – jak ji tak
poslouchám.
Nechci vás urazit – no ale řeknu
vám, já se jí nedivím. To, co se děje
tady,
je vážně trochu moc. Co je to za
nápady? Ten člověk čaruje! V téhle
době, dnes?
Vy jste mu naletěl, všechno má však
svou mez!

Orgon zřetelně neumí prohlédnout léčku, kterou na něj Tartuffe
chystá. A je rovněž jasné, že Molière nastolil svou premisu v prvním
dějství komedie.

Tartuffe tedy vykopal jámu – spadne do ní Orgon? Stále ještě
nevíme a ani nemáme vědět dříve, než komedie skončí.

Netřeba říkat, že stejné principy platí i pro povídku, román, film
nebo rozhlasovou hru. Vezměme si jako příklad povídku od Guyho

De Maupassanta *Náhrdelník* a najdeme v ní premisu.

Bláhová a zasněná Matylida si půjčí diamantový náhrdelník od jedné velmi bohaté spolužačky, aby si ho mohla vzít na bál. Ztratí ho. Spolu se svým manželem ustaraní z toho, že budou čelit ponížujícím následkům, zastaví své dědictví a vezmou si půjčku, aby mohli koupit kopii ztraceného náhrdelníku. Pracují po celých dlouhých deset let, jen aby mohli splatit svůj dluh. Stanou se drsnými, nedbalými, ošklivými i starými. Načež objeví, že onen ztracený náhrdelník byl padělek.

Co je premisou tohoto nesmrtelného vyprávění? Myslíme si, že to vše začalo zasněním hlavní protagonistky. Snílek nemusí být nutně špatným člověkem. Stavění vzdušných zámků je spíš útekem z reality, vzdálením ze skutečnosti, které snílek nemá sílu vzdorovat.

Takovéto sny s otevřenýma očima jsou náhražkou za činy. I velcí mužové sní, ale převádějí vlastní sny do reality. Například Nikola Tesla byl největším géniem v oboru elektřiny, který kdy existoval. Byl to velký snílek, zároveň však i mužem velkých *činů*.

Matylida je dobrého srdce, ale snila jen naprázdno. Její sny ji nikam nezavedly, dokud ji nezasáhla tragédie.

Pokusme se rozebrat její osobnost. Žila v domnělém luxusu jako v pohádkovém zámku, ve kterém byla královnou. Samozřejmě, že měla velký úděl být pyšná, a nikdy by se neponížila k tomu, aby priznala před svou přítelkyní, že si nemůže dovolit vyrovnat cenu ztraceného náhrdelníku: to by raději zemřela. Musí koupit náhrdelník nový, přestože bude muset ona i její manžel pracovat po celý zbytek života, aby jej zaplatili. A právě tak se i stalo. Najednou je z ní velký dřič, k čemuž ji dovedla pouze její ješitnost a falešná pýcha – tedy

tyto její vrozené vlastnosti, jež byly výsledkem jejích bludných vidin. A její manžel ji v tom následoval, protože ji miloval.

Premisa: *Útěk před realitou vede ke dni zúčtování.*

Podívejme se nyní na premisu ze *Lva v ulicích*, románu od Adrie Locke Langleyové¹⁹. Již od raného mládí se Hank Martin rozhodl stát se nejlepším. Prodává špendlíky, knoflíky a kosmetiku s myšlenkou zavděčit se osobám, které by se mu následně mohly stát užitečné. A jeho plán funguje tak dobře, že se stane státním guvernérem. Nato vykořisťuje lidi, dokud se proti němu mnoho z nich nezačne bouřit. Martin umírá násilnou smrtí.

Zřetelně je v tomto románu premisou: *Bezohledná ctižádost vede k sebezničení.*

A nyní *Chlouba mariňáků*, film natočený podle příběhu Alberta Maltze²⁰.

Je to příběh o Alovi Schmidovi, zraněném námořníkovi, který ve válce oslepl. V nemocnici ho nedokážou přesvědčit, aby se vrátil domů za svou snoubenkou. Teď již se pro ni cítí neužitečný. Je přivezen domů úskokem; snoubenka ho přesvědčuje, že ho pořád miluje a že může pracovat, i když je slepý. Najde si práci a oba začínají pomýšlet na svatbu. A přestože se doktoři vzdali veškerých nadějí, že by se mu mohl navrátit zrak, Al krok za krůčkem začíná trošku vidět.

¹⁹ Adria Locke Langley (1899 – 1983) – novela *Lev v ulicích* této americké autorky byla vydána v r. 1945 a v r. 1953 i zfilmována.

²⁰ Tento zřejmě nepředabovaný i neotitulkovaný film do češtiny byl natočen v r. 1945.

Premisa: *Oběť lásky poráží beznaděj.*

Nesnáz tohoto filmu, ať je jakkoli slibný, je, že Al Schmid (a jestli tomu tak skutečně je, tak i ostatní postavy) se nikdy netáče, proč bojoval a proč přišel o zrak, dokonce ani na konci filmu. Kdyby se to vědělo, příběh by se rozhodně prohloubil.

Román od Gwethalyn Grahamové²¹ *Země a vysoké nebe* je příběhem jednoho bohatého a laskavého kanadského děvčete, které se zamiluje do židovského právníka. Její otec odmítne přijmout mladíka a dělá vše možné, co je v jeho silách, aby rozbil jejich vztah, a to z důvodu mladíkova náboženství. Otec se svou dcerou mezi sebou však stále vycházejí dobře. Ona si tak musí vybrat mezi svým otcem a mužem, jehož miluje. Rozhodne se vzít si svého nastávajícího a zpřetrhá tak svazky se svou rodinou.

Premisou zde je: *Netolerance vede k izolaci.*

Ne všechny tyto příklady jsou vysoké literární hodnoty, ale zato všechny mají jasně definovanou premisu, což je pro dobrou literaturu nevyhnutelné. Bez ní je totiž nemožné poznat vaše postavy. Premisa musí obsahovat: postavu, konflikt a rozřešení. Je nemožné rozpoznat tyto části bez správně definované premisy.

Pro připomenutí ještě uvádím další věc: žádná premisa není nutně univerzální pravdou. Chudoba nevede vždycky ke zločinu, ale pokud si takovou premisu zvolíte, ve vašem případě to takto je. Stejný princip platí pro všechny premisy.

Premisa je prvopočátkem dramatu, jeho původní myšlenkou.

²¹ Gwethalyn Graham (1913 – 1965) – kanadská spisovatelka, jejíž zmíněná kniha se stala v r. 1944 bestsellerem.

Premisa je jako semínko, z něhož se rodí rostlina obsažená v tom původním semenu; nic víc, nic méně. Premisa by neměla být příliš zřejmá a proměňovat postavy v loutky a sílu konfliktu v mechanický konstrukt. V dobře strukturovaném dramatu je nemožné si povšimnout, kde končí premisa a kde začíná příběh s postavami.

Velký francouzský sochař Rodin zrovna dokončil sochu Honoré de Balzaca: má na sobě dlouhý šat s rozvolněnými rukávy a složené ruce.

Rodin udělal krok nazpět trochu vysíleně, ale vítězně, a dívá se na svou práci s naplněním: bylo to mistrovské dílo! Tak jako každý umělec měl potřebu sdílet svou vlastní radost. A přestože byly čtyři hodiny ráno, neváhal vzbudit jednoho ze svých studentů. Zasažen mistr pozoroval reakci mladíka. Studentovy oči se soustředily na ruce sochy.

„Obdivuhodné!“ vykřikl. „Jaké ruce.. mistře, nikdy jsem neviděl tak úžasné ruce!“ Rodinova tvář se zatemnila. Za okamžik znovu vyběhl ven z ateliéru. Po chvíli přivlekl jiného studenta.

Reakce byla téměř totožná: zatímco to Rodin dychtivě pozoroval, upřený pohled žáka klesl znovu na ruce sochy.

„Mistře,“ řekl student v uctivosti, „jen Bůh mohl vytvořit takové ruce. Jsou jako živé!“ Rodin zřejmě očekával něco jiného, protože vyběhl znovu pryč, tentokrát nepřičetný. Až se vrátil, vlekl s sebou dalšího zmateného studenta.

„Ty ruce.. ty ruce..“ vzkřikoval nově příchozí stejným úslužným tónem ostatních, „i kdybyste už nikdy žádné nevytesal, tyhle by vás

jistě učinily nesmrtelným!“

V tu chvíli v Rodinovi něco puklo, načež se zoufalým křikem běžel do rohu ateliéru, popadl hrozivě vyhlížející sekyru a předstoupil před sochu s jasným úmyslem ji rozbít na kusy. Zmatení studenti se na něho vrhnuli, ale ve svém bláznění se jim mistr vymknul s nadlidskou silou. Rozběhl se proti soše a jediným dobře naměřeným úderem jí uťal ty skvostné ruce.

Poté se vrátil ke svým ohromeným studentům s rozhořenýma očima.

„Hlupáci!“ vykřikl. „Byl jsem nucen zničit tyhle ruce, protože měly svůj vlastní život. Nepasovaly ke zbytku kompozice. Dobře si to zapamatujte: žádná část není důležitější než celek!“

To proto je Balzacova socha v Paříži bez rukou. Rukávy roucha se zdají, jako by je zakrývaly, ale ve skutečnosti je Rodin zničil, protože se zdály být důležitějšími než zbytek postavy.

Ani premisa, ani žádná jiná část hry nemá svůj vlastní život. Všechno musí zapadnout do harmonického celku.